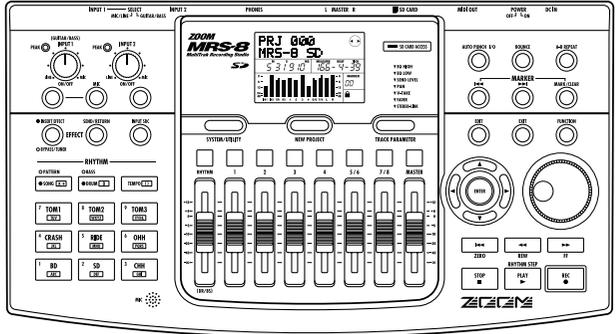
MRS-8

MultiTrak Recording Studio

オペレーションマニュアル

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

警告　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

注意　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について

警告　本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

●ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9V センターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合や雷がなっている場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

●乾電池による駆動

- 市販の1.5V単三乾電池×4をお使いください。
- MRS-8は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をMRS-8から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ブタを閉めてください。

使用環境について

警告　MRS-8をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

●温度が極端に高くなるところや低くなるところ
●暖房器具など熱源の近く
●湿度が極端に高いところや、水滴のかかるところ
●砂やほこりの多いところ
●振動の多いところ

取り扱いについて

警告
- MRS-8の上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。
- MRS-8の上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。

注意
- MRS-8は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

注意　ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。

改造について

警告　ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

音量について

注意　MRS-8を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

MRS-8は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、MRS-8と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、MRS-8も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。
「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

著作権について

他の者が著作権を保有するCD、レコード、テープ、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。
著作権法違反に対する処置に関して、（株）ズームは一切の責任を負いません。

保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
保証期間内の製造上の不備による故障は無償で修理いたしますので、保証書を提示して修理をご依頼ください。
ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意 2

はじめに 7
ごあいさつ 7

MRS-8 のご紹介 8
レコーダー 8
リズムセクション 9
ミキサー 9
エフェクト 9

各部の名称 10
フロントパネル 10
リアパネル 11

接続 12

SD カードの装着／電池の取り付け 13
SD カードの装着 13
電池の取り付け 13

電源のオン／オフ 14
電源を入れる 14
電源を切る 14

録音してみよう 15

クイックツアー 17
ステップ１　録音前の準備 17
1-1　新規プロジェクトを作成する 17
1-2　使用するリズムパターンを選択する 18

ステップ２　最初のトラック録音 20
2-1　入力感度を調節する 20
2-2　インサートエフェクトをかける 21
2-3　トラックを選んで録音する 23

ステップ３　オーバーダビング 25
3-1　入力感度やインサートエフェクトを設定する 25
3-2　トラックを選んで録音する 25

ステップ４　ミキシング 26
4-1　音量／パン／ EQ を設定する 26
4-2　センドリターンエフェクトをかける 27
4-3　トラックにインサートエフェクトをかける 28

ステップ５　ミックスダウン 29
5-1　マスタリングエフェクトをかける 29
5-2　マスタートラックにミックスダウンする 30

リファレンス [録音] 32
V テイクについて 32
V テイクを切り替える 32
V テイクの名前を変更する 32
曲中の好きな位置に移動する（ロケート機能） 35
曲中にマークを付ける（マーカー機能） 35
マークを設定する 35
マークの位置に移動する 36
マークを消去する 36
特定範囲を繰り返し再生する（A-B リピート機能） 36
特定の範囲のみを録音し直す（パンチイン／アウト機能） 37
マニュアルパンチイン／アウト 37
オートパンチイン／アウト 37
録音済みのトラックをマスタートラックにまとめる（ミックスダウン機能） 38
マスタートラックについて 38
マスタートラックにミックスダウンする 39
マスタートラックを再生する 39
録音済みのトラックをオーディオトラックにまとめる（バウンス機能） 40
バウンス機能に関する各種設定 40
バウンスを実行する 41
ドラム／ベースの演奏をオーディオトラックに録音する（リズムレコーディング機能） 42
録音ソースを選択する 42
リズムレコーディングを実行する 42
前カウントの動作を設定する 43

リファレンス［トラック編集］ 44
範囲を指定する編集. 44
範囲を指定する編集の基本操作 44
指定範囲のデータを複製する 45
指定範囲のデータを移動する 46
指定範囲のデータを消去する 47
指定範囲の前後を削除する（トリミング） 47
指定範囲のデータをフェードイン／アウト させる 48
指定範囲のデータを反転させる 49
V テイクを操作する編集 50
V テイクを操作する編集の基本操作 50
V テイクを消去する 51
V テイクを複製する 51
V テイクを移動する 51
V テイク同士を入れ替える 52
他のプロジェクトから V テイクを 取り込む 52
トラックのキャプチャーとスワップ. 53
トラックをキャプチャー（取得）する 53
トラックをスワップ（交換）する 54

リファレンス［ミキサー］. 55
ミキサーについて 55
入力信号をトラックに割り当てる 56
トラックごとに信号を加工する （トラックパラメーター). 59
2 本のトラックを連動させる （ステレオリンク). 60

リファレンス［リズム］ 61
リズムセクションについて. 61
ドラムキット／ベースプログラム 61
リズムパターン 62
リズムソング 62
リズムパターンモードとリズムソングモード . . . 62
リズムパターンを演奏する. 63
リズムパターンを選択する 63
テンポを変更する 63
ドラムキット／ベースプログラムを切り替える . . 64
パッドを使ってドラム／ベース音色を演奏する . . 64
リズムパターンを作成する. 66
作成前の準備 66
ドラムシーケンスのリアルタイム入力 67
ベースシーケンスのリアルタイム入力 69
ドラムシーケンスのステップ入力 70
ベースシーケンスのステップ入力 71
リズムパターンにコード情報を入力する 73
ドラム／ベースシーケンスの音量を調節する . . . 74
リズムパターンに名前を付ける 75
リズムパターンを編集する. 75
リズムパターンをコピーする 75
リズムパターンを削除する 76
リズムソングを作る. 76
リズムソングを選択する 76
ステップ入力を使ってパターン情報を入力する . . 77
FAST 入力を使ってパターン情報を入力する 79
コード情報を入力する 81
その他の情報を入力する 83
リズムソングを再生する 84
リズムソングを編集する 85
特定範囲の小節をコピーする 85
リズムソング全体を移調する （トランスポーズ) 85
リズムソングをコピーする 86
リズムソングを削除する 87
リズムソングに名前を付ける 87
他のプロジェクトからリズムソング／ リズムパターンを取り込む 88
リズムセクションの各種設定を変更する 89
各種設定の基本操作 89
前カウントの長さを変える 89
クリックの音量を変える 90
パッドの感度を変える 90
メモリーの残量を表示する 90
パンの左右を入れ替える 90

リファレンス［エフェクト］ 91
エフェクトについて. 91
インサートエフェクトを使う. 92
インサートエフェクトのパッチについて 92
インサートエフェクトの挿入先を変える 93
インサートエフェクトのパッチを選ぶ 93
インサートエフェクトのパッチを編集する 95
インサートエフェクトのパッチの保存／ 入れ替えを行う 98
インサートエフェクトのパッチに名前を付ける . . 98
モニター信号のみにインサートエフェクトを かける 99
センドリターンエフェクトを使う. 100
センドリターンエフェクトのパッチについて . . . 100
センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ 100
センドリターンエフェクトのパッチを 編集する 100
センドリターンエフェクトのパッチの保存／ 入れ替えを行う 101
センドリターンエフェクトのパッチに 名前を付ける 102
他のプロジェクトからパッチを取り込む 102

リファレンス [プロジェクト] 104
プロジェクトについて.................... 104
プロジェクトを操作する.................. 104
プロジェクトの基本操作 104
プロジェクトを読み込む 105
新規プロジェクトを作成する 105
プロジェクトをコピーする 106
プロジェクトを消去する 106
プロジェクト名を変更する 107
プロジェクトにプロテクトをかける 107

リファレンス [MIDI] 108
MIDI について......................... 108
MIDI を使ってできること 108
MIDI の設定を変更する.................. 108
MIDI 設定の基本操作 108
ドラム／ベースの MIDI チャンネルを
設定する 109
タイミングクロックのオン／オフを
切り替える 109
ソングポジションポインターのオン／オフを
切り替える 110
スタート／ストップ／コンティニューの
オン／オフを切り替える 110
MIDI タイムコード（MTC）のオン／オフを
切り替える 110

リファレンス [その他の機能] 111
複数のプロジェクトを連続再生する
（シーケンスプレイ）.................... 111
プレイリストを作成する 111
プレイリストを再生する 112
チューナー機能を使う................... 114
クロマチックチューナーを使う 114
その他のチューナータイプを使う 115
レベルメーターの表示方法を切り替える 116
ディスプレイのコントラスト／バックライトを
調節する 116
SD カードを入れ替える 117
SD カードを初期化する 118
SD カードの空き容量／プロジェクトの容量を
確認する 118

故障かな？と思われる前に 120
再生時のトラブル 120
録音時のトラブル 120
エフェクト関連のトラブル................ 121
リズム関連のトラブル................... 121
MIDI ／同期関連のトラブル............... 121
その他のトラブル 122

資料 123
仕様 123
エフェクトパラメーター 125
インサートエフェクト 125
センドリターンエフェクト 133
エフェクトパッチ 134
インサートエフェクト 134
センドリターンエフェクト 139
リズムパターン 140
ドラムキット／ベースプログラム............ 142
インストゥルメント／ MIDI ノートナンバー
対応表 142
SD カードに記録されるファイル 142
MIDI インプリメンテーション.............. 143
MIDI インプリメンテーションチャート 144

索引 145

はじめに

ごあいさつ

このたびは、ZOOM マルチトラックレコーディングスタジオ MRS-8（以下“MRS-8”）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。MRS-8は次のような特徴を備えた製品です。

●コンパクトサイズに4つの機能を統合化

８トラックのSDカードレコーダー、エフェクター、デジタルミキサー、ドラム／ベースマシンという、音楽制作に必要な4つの機能をコンパクトなボディに凝縮。自宅でのプリプロからスタジオでの本格録音まで、場所を選ばずにご利用いただけます。

●さまざまな入力ソースに対応するインプット

フォーンプラグの標準的な入力端子に加え、XLR プラグ（バランス）とフォーンプラグ（バランス／アンバランス）の両方に対応したコンボタイプの入力端子を搭載。ギター／ベース、シンセサイザーなどを直接入力できるほか、マイクやダイレクトボックスとの接続にも対応します。また、アコースティックギターやボーカルの録音に便利な高性能マイクも内蔵されています。

●トラックごとに10本の仮想トラックが利用できる8トラックレコーダー

レコーダー部には、モノラルトラック×4、ステレオトラック×2の合計8本のオーディオトラックが搭載され、トラックごとに 10本の仮想トラック（V テイク）が利用できます。すべてのトラックを再生しながら、空いているVテイクに録音するバウンス機能にも対応しています。

●ミックスダウン専用のマスタートラックを装備

通常のオーディオトラックからは独立した、ミックスダウン専用のマスタートラックを装備。簡単な操作で楽曲のミックスダウンが行えます。さらに、複数の楽曲のマスタートラックを連続再生するシーケンスプレイ機能も搭載。ミックスダウンした楽曲を外部レコーダーに一括録音する場合などに便利です。

●充実の内蔵ミキサー

オーディオトラックやドラム／ベース音色の再生音をミックスするデジタルミキサーを内蔵。トラックごとに音量、パン、EQ、エフェクトの効き具合を調節し、ステレオにミックスできます。必要ならばインプットの信号をステレオミックスに加えることも可能です。

●2種類の多彩なエフェクトを装備

内蔵エフェクトとして、インプットや任意のトラックを加工するインサートエフェクトと、内蔵ミキサーのセンド／リターン経由で利用するセンドリターンエフェクトの２種類が利用可能。インサートエフェクトは、ステレオミックスを加工するマスタリングエフェクトとしても利用でき、ミックスダウン時の音圧／音質補正に威力を発揮します。

●ガイドリズムや伴奏に利用できるリズム機能

PCM音源によるリアルなドラム／ベース音色を使用し、500種類以上のリズムパターンを演奏可能。パターンを組み合わせてコード進行をプログラムすれば、１曲分のリズム伴奏を組み立てることも可能です。

●本格的な同期システムを構築可能

MIDI OUT端子からMIDIタイムコードやMIDIクロックなどの同期用メッセージを送信可能。コンピューターやMIDIシーケンサーなどの外部機器と組み合わせて、本格的な同期システムが構築できます。

●特殊チューニングにも対応するチューナー機能

標準的なクロマチックチューニングはもちろん、7弦ギターや5弦ベースのチューニングや変則チューニングにも対応するチューナー機能を搭載しています。

MRS-8の機能を十分に理解し、末永くご愛用頂くために、このマニュアルをよくお読みください。また、一通り読み終わった後も、このマニュアルは保証書と共に保管してください。

MRS-8のご紹介

MRS-8の機能は、大まかに分けて次の4つの機能に分けることができます。

●レコーダー

オーディオ信号の録音や再生を行います。

●リズムセクション

内蔵のドラム／ベース音色を使って、リズム演奏を行います。

●ミキサー

レコーダーの再生信号やドラム／ベース音色の再生信号をステレオにミックスして、出力端子やミックスダウン専用のマスタートラックに送り出します。

●エフェクト

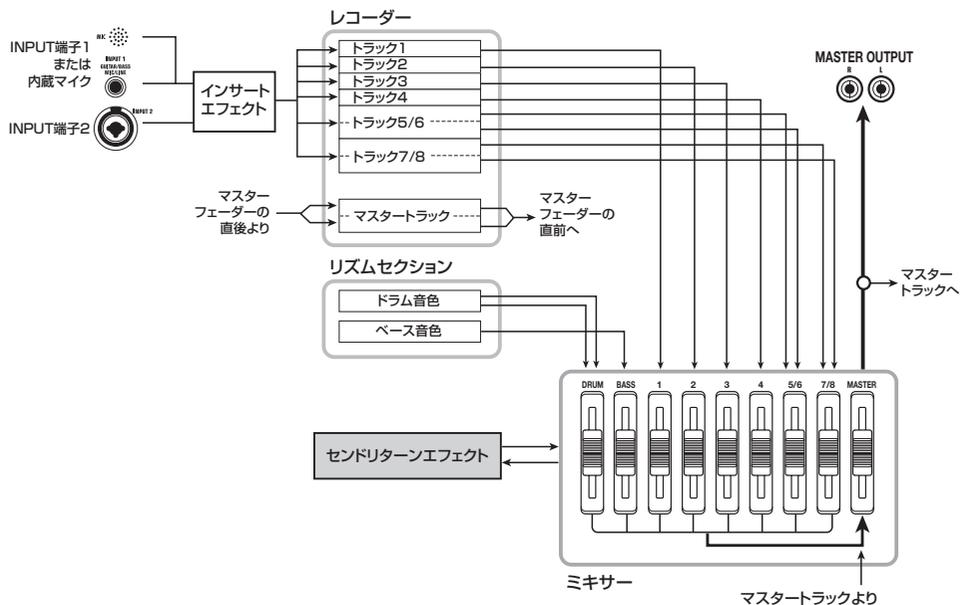
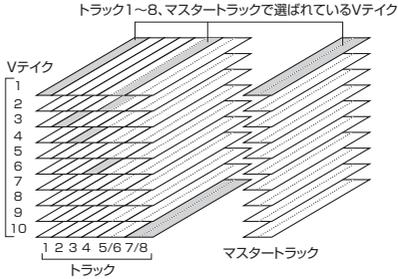
入力信号、レコーダーの再生信号、ドラム／ベース音色の再生信号にさまざまな効果を加えたり、信号を加工したりできます。

次の図は、各部の関係と信号の流れを表したものです。

レコーダー

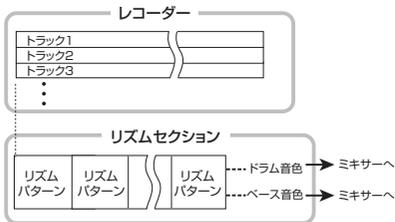
MRS-8 のレコーダーは、8 本のオーディオトラック（オーディオデータを個別に記録する場所）から構成されています。
モノラルトラック×４（トラック１～4）とステレオトラック×２（トラック5／6、7／8）が利用でき、最大2 トラックの同時録音、8 トラックの同時再生が行えます。

それぞれのトラックには、切り替え可能な10本の仮想トラック（これを“V テイク”と呼びます）が含まれており、トラックごとにいずれか１本のVテイクを選んで、録音や再生が行えます。

トラック1〜8、マスタートラックで選ばれているVテイク
Vテイク
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1 2 3 4 5/6 7/8
トラック
マスタートラック

また、レコーダーには、通常のオーディオトラックからは独立したステレオ仕様のトラック（マスタートラック）が搭載されており、ミックスダウン専用のトラックとして利用できます。

リズムセクション

MRS-8には、レコーダーと同期してリズム伴奏を行うリズムセクションが搭載されています。リズムセクションでは、ドラム／ベース音色を使った511種類の伴奏パターン（これを“リズムパターン”といいます）が利用できます。既存のリズムパターンをそのまま使うだけでなく、その一部を変更したり、お客様ご自身のパターンを作成したりできます。

レコーダー
トラック1
トラック2
トラック3
リズムセクション
リズムパターン
リズムパターン
リズムパターン
ドラム音色
ベース音色
ミキサーへ
ミキサーへ

HINT
ドラム／ベース音色は、フロントパネルのパッドを叩いて演奏することもできます。

さらに、リズムパターンを演奏順に並べ、コード情報やテンポ情報などをプログラムして、1曲分のリズム伴奏（これを“リズムソング”といいます）を作成できます。リズムソングは最大10種類まで作成でき、その中から1つを選んで編集や演奏を行います。

ミキサー

MRS-8には、オーディオトラックの再生信号やドラム／ベース音色の再生信号をステレオにミックスするデジタルミキサーが内蔵されています。トラック／音色ごとに音量やパンを調節したり、ハイ／ローの2バンドEQなどを使って信号を加工したりできます。
こうして作成したステレオミックスは、出力端子から出力するほかに、マスタートラックまたは任意のトラックの空いているVテイクに送り、ミックスダウン操作やバウンス操作が行えます。

エフェクト

MRS-8では、“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”という2種類のエフェクトが利用できます。それぞれのエフェクトの特徴は次の通りです。

■インサートエフェクト
特定の位置に挿入して利用するエフェクトです。エフェクトの挿入位置は次の3つの中から選択できます。

①入力端子の直後

②任意のオーディオトラックまたはドラム／ベース音色の出力

③[MASTER]フェーダーの直前

初期状態では、入力信号の直後にエフェクトが挿入されており、入力信号を加工して録音できます。挿入位置を②に変更すれば、特定のトラック、またはドラム／ベース音色の再生信号を加工できます。③の位置に挿入すると、最終的なステレオミックスを加工できます。

■センドリターンエフェクト
内蔵ミキサーのセンド／リターンに内部接続されたエフェクトです。リバーブまたはコーラスなどの効果がかけられます。
センドリターンエフェクトに送る信号レベル（センドレベル）はトラック／音色ごとに調節できます。センドレベルを上げるほど、そのトラック／音色にセンドリターンエフェクトの効果が深くかかります。

各部の名称

フロントパネル

インプットセクション
ディスプレイセクション
コントロールセクション
エフェクトセクション
リズムセクション
内蔵マイク
フェーダーセクション
トランスポートセクション

インプットセクション

[INPUT]コントロール1／2
[PEAK]インジケーター
[MIC]キー
INPUT[ON/OFF]キー1／2

リズムセクション

[SONG/PATTERN]キー
[DRUM/BASS]キー
[TEMPO]キー
パッド1〜9

エフェクトセクション

[INSERT EFFECT]キー
[INPUT SRC]キー
[SEND/RETURN]キー

ディスプレイセクション

[SD CARD ACCESS]インジケーター
ディスプレイ
[SYSTEM/UTILITY]キー
[TRACK PARAMETER]キー
[NEW PROJECT]キー

コントロールセクション

MARKER [|◀◀]／[▶▶|]キー
[AUTO PUNCH I/O]キー
[BOUNCE]キー
[A-B REPEAT]キー
[MARK/CLEAR]キー
[FUNCTION]キー
[EDIT]キー
[EXIT]キー
ダイアル
カーソルキー
[ENTER]キー

フェーダーセクション

ステータスキー
([RHYTHM]、1～4、5/6、7/8、[MASTER])
フェーダー([RHYTHM]、1～4、5/6、7/8、[MASTER])

トランスポートセクション

REW[◀◀]キー
ZERO[|◀◀]キー
FF[▶▶|]キー
STOP[■]キー
REC[●]キー
PLAY[▶]キー

リアパネル

MASTER OUTPUT端子
INPUT端子1／2
DC 9V端子
MIDI OUT端子
PHONES端子
[POWER ON/OFF]
スイッチ
カードスロット
[PHONES]
ボリュームコントロール
[INPUT1 SELECT]スイッチ

接続

MIDIシーケンサー
（コンピューターなど）

MIDIインターフェース

MIDI IN

INPUT端子1には、標準的なフォーンプラグのケーブル（アンバランス）が接続できます。INPUT端子2には、XLRプラグのケーブル（バランス）、またはフォーンプラグのケーブル（バランス／アンバランス）のどちらでも接続できます。

INPUT端子1にパッシブタイプのエレクトリックギター／ベースなど、出力インピーダンスの高い楽器を接続するときは、[INPUT1 SELECT]スイッチをGUITAR/BASSの位置に合わせます。
また、アクティブタイプのエレクトリックギター／ベース、ダイナミックマイク、シンセサイザーなど、出力インピーダンスの低い機器を接続するときは、[INPUT1 SELECT]スイッチをMIC/LINEの位置に合わせます。

ギター

ベース

ダイナミックマイク

リアパネル

DC9V
POWER ON OFF
300mA
MIDI OUT
SD CARD
OPEN
MASTER OUTPUT R L
PHONES
INPUT 2
INPUT 1
GUITAR/BASS
MIC/LINE
SELECT
ZOOM CORPORATION
MADE IN CHINA

MRS-8をACアダプターで駆動するときは、必ずZOOM AD-0006A（別売）をご使用ください。それ以外のACアダプターをご使用になりますと、故障の原因となります。

ACアダプター

R L

シンセサイザーやサンプラーなど

ACアダプターのプラグは、図のようにフックに巻き付けておけば、ACアダプターのコードを引っ張ったときでもプラグが抜け落ちるのを防止できます。

シンセサイザーやCDプレーヤーなどのステレオ出力の機器を接続するときは、機器のL側の端子をINPUT端子1に、R側の端子をINPUT端子2に接続します。

DC9V
POWER ON OFF
300mA

ヘッドフォン

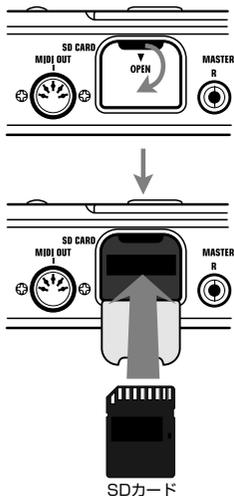
ヘッドフォンを使ってモニターしたいときは、ヘッドフォンをPHONES端子に接続します。ヘッドフォンの音量は、[PHONES]ボリュームコントロールで調節できます。

オーディオシステムのスピーカーの損傷を防ぐために、接続するときはオーディオシステムの電源を切って（またはボリュームを絞って）おきます。

モニターシステム
（オーディオコンポやアンプ内蔵スピーカーなど）

SDカードの装着／電池の取り付け

SDカードの装着

MRS-8を使用するには、記録用メディアとしてSDカード、またはアダプターを装着したminiSDカード（容量が16MB以上のもの）が必要です。カードのライトプロテクト（書き換え保護機能）が解除されていることを確認してから、電源がオフのときに、次の図のようにSDカードを装着してください。

SDカード

カードを装着するときは、スロットの奥までしっかりと押し込んでください。カードを取り出すときは電源を切り、カードを手前に引き出してください。
なお、電源が入った状態でSDカードを抜き差ししたい場合は、必ず所定の操作（→P117）を行ってください。その他の方法で抜き差しを行うと、データが破損し、永久に失われる恐れがあります。

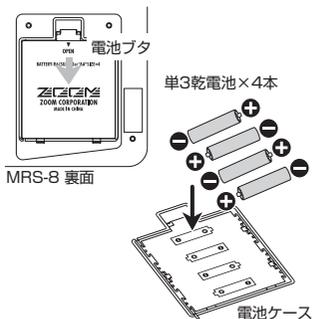
NOTE

・ 挿入方向やカードの裏表を間違えると、奥まで挿入できません。無理に挿入しようとすると、カードが破損する恐れがありますのでご注意ください。

電池の取り付け

MRS-8は乾電池で駆動することも可能です。次の手順に従って別売の電池を挿入してください。

1. 本機を裏返しにして、電池ブタを開けてください。

電池ブタ
単3乾電池×4本
MRS-8 裏面
電池ケース

2. 電池ケースに単３乾電池（アルカリ電池をご使用ください）×4本を装着してください。

3. 電池ブタを閉めてください。

NOTE

本機を乾電池で使用しているときにディスプレイ右下に BATT と表示された場合は、乾電池が消耗していることを表します。速やかに新品の電池と交換してください。

電源のオン／オフ

MRS-8の電源のオン／オフを切り替えるには、次の手順で操作します。

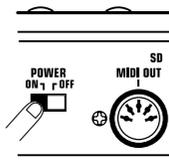
電源を入れる

1. **MRS-8 と周辺機器の電源がオフになっていることを確認してください。**

このとき、接続されている楽器、MRS-8、モニターシステムのボリュームは絞っておいてください。

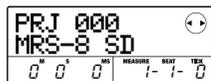
2. **カードスロットにSDカードを装着してください。**

3. **[POWER ON/OFF] スイッチをオンにしてください。**

POWER
ON OFF
SD
MIDI OUT

装着されたSDカードへの読み込みが始まります。読み込み中は、[SD CARD ACCESS]インジケーターが点灯します。

SD CARD ACCESS

しばらくすると次の画面が表示されます。

PRJ 000
MRS-8 SD
0 0 0 1- 1- 0

この画面を"メイン画面"といいます。この画面では、録音や再生などの各種操作が行えます。

HINT

他の画面からメイン画面に戻りたいときは、[EXIT] キーを繰り返し押します。

なお、MRS-8で利用できないSDカードを装着して電源をオンにした場合、"FORMAT?"とSDカードを初期化してもいいか尋ねる画面が表示されます。この画面で[ENTER]キーを押すと、SDカードが初期化されます（初期化が終わると、メイン画面が表示されます）。

HINT

- MRS-8 の起動後にSD カードを初期化することも可能です。（→P118）。
- MRS-8の動作中にSDカードの入れ替えを行うこともできます（→P117）。

4. **接続されている楽器、モニターシステムの順に電源を入れてください。**

電源を切る

1. **モニターシステムの音量を絞ってください。**

2. **モニターシステム、接続されている楽器の順に電源を切ってください。**

3. **[POWER ON/OFF] スイッチをオフにしてください。**

ディスプレイに"GoodBye See You!"と表示され、電源がオフとなります。このとき、操作中の各種情報は、SDカードに自動的に保存されます。

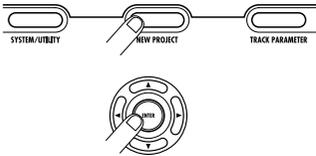
Caution

- ACアダプターを抜き差しして電源を切ることは絶対にお止めください。データが破損する可能性があります。
- 特に [SD CARD ACCESS] インジケーターが点灯しているときに AC アダプターを引き抜くと、SDカード上のデータが損傷し、すべてのデータが永久に失われる恐れがあります。

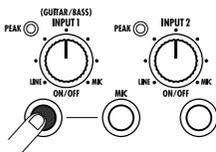
録音してみよう

MRS-8を使った簡単な録音／再生操作を試してみましょう。ここでは、INPUT端子1に接続したエレクトリックギターを録音する場合を例に挙げて説明します。

1. INPUT 端子 1 にギターを接続し、[INPUT1 SELECT] スイッチを GUITAR/BASS（パッシブタイプのギターの場合）または MIC/LINE（アクティブタイプのギターの場合）に合わせてください。

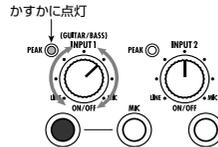
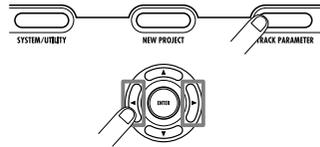
2. ディスプレイセクションの[NEW PROJECT]キーを押し、ディスプレイ1列目に“PRJNoxxx”（xxxの位置にはプロジェクト番号が入ります）が表示されるのを確認して、[ENTER] キーを押してください。

新規プロジェクトが作成され、録音可能な状態となります。必要ならば、この操作を行うときにプロジェクトに名前を付けることができます（→P105）。

3. [MIC] キーが点滅または消灯していることを確認し、INPUT[ON/OFF] キー 1 を押してキーを点灯させてください。

この状態で、INPUT端子1が有効（オン）になります。

HINT

[MIC] キーが点灯しているときは、INPUT 端子 1 の代わりに内蔵マイクが有効になります。この場合は [MIC]キーを1 回押して点滅に切り替えてください。

4. ギターを演奏しながら、[INPUT]コントロール1を回して、入力感度を調節してください。

ギターを最大音量で弾いたときに、[PEAK] インジケーターがかすかに点灯するように調節します。

5. ディスプレイセクションの [TRACK PARAMETER]キーを押し、左右のカーソルキーを使ってディスプレイの1列目に“INPUT”と表示させてください。

NOTE

1 列目に“INPUT”と表示されないときは、INPUT[ON/OFF] キー 1 が点灯しているかどうかをご確認ください。

6. 上下のカーソルキーを使って次の画面を表示させてください。

この画面では、入力信号の録音レベル（トラックに送られる信号レベル）が調節できます。

7. ダイアルを回して録音レベルを調節してください。

現在の信号レベルは、ディスプレイ下部のメーターで確認できます。ギターを最大音量で弾いたときに、レベルメーターのIN1の0（dB）のセグメント（レベルメーターを構成する四角）がかすかに点滅するように録音レベルを調節します。

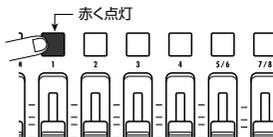
0（dB）のセグメント

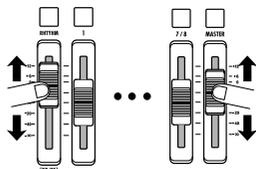
インプット1の録音レベル

8. **[EXIT]キーを何回か押して、メイン画面に戻ってください。**

9. **ステータスキー 1を何回か押して、キーを赤く点灯させてください。**

ステータスキーが赤く点灯したオーディオトラック（この例ではトラック1）は、録音先として選ばれます。

赤く点灯

10. **フェーダー 1と[MASTER]フェーダーを操作して、入力信号のモニターレベルを調節してください。**

フェーダー 1～4、5/6、7/8は、対応するトラックの音量を調節します。入力信号がトラックに送られているときは、入力信号のモニターレベルが調節できます。また、[MASTER]フェーダーは、最終的な出力レベルの音量を調節します。

11. **録音を開始するには、REC[●]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押してください。**

4 拍の前カウントが鳴った後で録音が始まります。初期状態のプロジェクトでは、録音／再生中に8ビートのリズムパターンが演奏されます。リズムパターンに合わせて楽器の演奏を録音してみましょう。

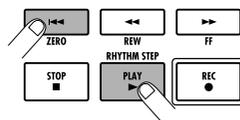
緑に点灯　赤く点灯

HINT

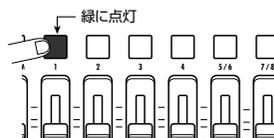
・リズムパターンが不要なときは、空のリズムパターンを選ぶ（→P18）か、ドラム／ベース音色をミュートしてください（→P19）。
・プロジェクトが初期状態のとき、インプットの信号にインサートエフェクトがかかった状態で録音されます。必要ならば、このエフェクトをバイパスしたり（→P22）、別のエフェクトパッチに切り替えたりできます（→P21）。

12. **録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。**

REC[●]キーとPLAY[▶]キーが消灯し、録音が終了します。

13. **録音内容を確認するには、ZERO[⏮] キーを押し、続いてPLAY[▶]キーを押してください。**

[MASTER] フェーダーを操作すると、楽曲全体の音量（ステレオミックスの信号レベル）が調節できます。

14. **録音選択を解除するには、ステータスキー 1を押して、キーを緑色に点灯させてください。**

緑に点灯

クイックツアー

それでは、MRS-8を使った本格的な録音に挑戦してみましょう。ここでは、録音前の準備から楽曲を完成させるまでの操作を、次の5つのステップに分けて説明します。

■ステップ1：録音前の準備

プロジェクトの作成、ガイドリズムの選択など、録音に必要な準備を行います。

■ステップ2：最初のトラック録音

入力信号にインサートエフェクトをかけて、最初のトラック録音を行います。

■ステップ3：オーバーダビング

録音済みのトラックを聴きながら、2番目以降のトラックに重ね録音します。

■ステップ4：ミキシング

録音したトラックの音量／パン／EQを調節し、センドリターンエフェクトをかけて、ステレオにミックスします。

■ステップ5：ミックスダウン

完成したステレオミックスをマスタートラックに録音します。

ステップ1　録音前の準備

1-1　新規プロジェクトを作成する

MRS-8 では、楽曲を再現するのに必要な各種データを“プロジェクト”という単位で管理します。プロジェクトには録音したオーディオデータを始め、リズムやエフェクトに関するさまざまな設定が含まれます。プロジェクトを読み込めば、楽曲が最後に保存されたときの状態をそのまま再現できます。

MRS-8を使って新規録音を行う場合は、プロジェクトを作成することから始めます。

1. **録音したい楽器やモニターシステムを MRS-8 に接続してください（P12）。**

2. **録音に使いたい SD カードを装着してください（→P13）。**

3. **MRS-8 →モニターシステムの順番に電源を入れてください。**

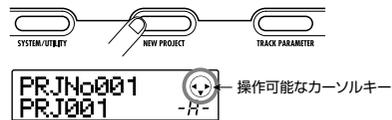
MRS-8が起動すると、そのSDカードで最後に操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

4. **ディスプレイセクションの[NEW PROJECT]キーを押してください。**

メイン画面で [NEW PROJECT] キーを押すと、表示が次のように変わります。

SYSTEM/UTILITY　NEW PROJECT　TRACK PARAMETER

PRJNo001
PRJ001　-A-

操作可能なカーソルキー

この状態で、新規プロジェクトが作成できます。
なお、ディスプレイの右上には、その画面で操作可能なカーソルキーが表示されます。

HINT

- 新規作成されるプロジェクトには、未使用の番号のうち最も小さい番号が付けられます。
- プロジェクトの各種操作を行うプロジェクトメニューを表示させて、新規プロジェクトを作成することもできます（→P105）。

5. [ENTER]キーを押してください。

新規プロジェクトが作成され、オーディオトラックの録音／再生などを行うメイン画面が表示されます。

PRJ 001
PRJ001

HINT

- 操作するプロジェクトを変更したり、新規プロジェクトを作成したりすると、それまでに操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
- 電源をオフ（→P14）にすると、最後に操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
- 新規プロジェクト作成時には、プロジェクトに名前を付けることができます（→P105）。

NOTE

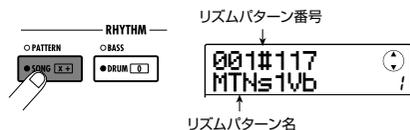
MRS-8が動作している間、SDカードを引き抜くことはお止めください。データの破損や故障の原因となります。動作中にSDカードを入れ替えたい場合は、必ず所定の操作を行ってください（→P117）。

1-2 使用するリズムパターンを選択する

MRS-8には、レコーダーと常に同期して動作するリズム機能が搭載されています。録音／再生中には、内蔵されたドラム音色（ドラムキット）やベース音色（ベースプログラム）を使って、数小節程度のリズムパターンを繰り返したり、複数のリズムパターンを組み合わせて1曲分のリズム伴奏（リズムソング）を演奏したりできます。ここでは、録音するときのガイドリズムとなるリズムパターンを選んでみましょう。

1. メイン画面でリズムセクションの[SONG/PATTERN]キーを何度か押して、キーを消灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示されます。

RHYTHM
PATTERN
SONG
BASS
DRUM
リズムパターン番号
001#117
MTNs1Vb
リズムパターン名

HINT

他の画面からメイン画面に戻りたいときは、[EXIT] キーを繰り返し押します（[EXIT]キーは、1つ手前の画面に戻るためのキーです）。

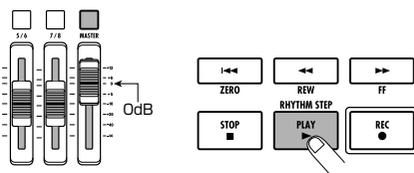
2. ダイアルを回して演奏したいリズムパターンを選んでください。

1つのプロジェクトには、511種類のリズムパターン（うち450種類以上がプログラム済みです）が含まれています。ダイアルを回すと、演奏したいリズムパターンを選択できます。

リズムパターンの演奏中にダイアルを回すと、現在選ばれているリズムパターンの最後まで到達したときに、新しいリズムパターンに切り替わります。また、演奏中に上下のカーソルキーを操作すると、現在の位置に関係なく、即座にリズムパターンが切り替わります。

ここでは、ガイドリズムとして利用するために、シンプルなリズムパターンを選んでみましょう。例えばパターン番号510を選べば、4／4拍子のメトロノーム音を演奏できます。

3. [MASTER]フェーダーを0（dB）の位置に合わせ、トランスポートセクションのPLAY[▶]キーを押してください。

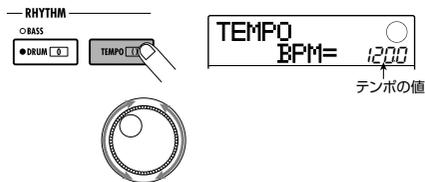
5/6 7/8 MASTER
0dB
ZERO REW FF
RHYTHM STEP
STOP PLAY REC

レコーダーの走行と同時に、リズムパターンの演奏が始

まります。演奏中は、現在のテンポに合わせて[TEMPO]キーが点滅します。

プロジェクトが初期状態のときは、ベースプログラムの演奏（ベーストラック）はミュートされています。このため、リズムパターンを再生するとドラムキットの演奏（ドラムトラック）のみが聞こえます。

HINT

リズムパターンの演奏中は、発音しているドラムキットの音色（またはベースプログラムの音高）に相当するパッドが点灯します。パッドを叩けば、そのパッドの音色／音高を演奏できます。

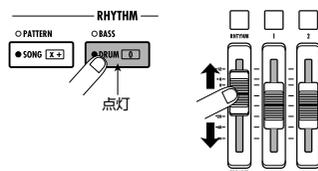
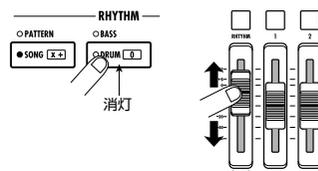
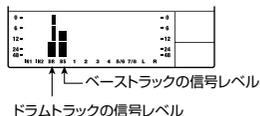
4. テンポを変更するには、[TEMPO] キーを押してテンポの値を表示させ、ダイアルを回してください。

テンポの値は 0.1BPM 単位で調節できます。設定が終わったら、[EXIT]キーを押して元の画面に戻します。

HINT

[TEMPO]キーを繰り返し叩き、マニュアル操作でテンポを設定することも可能です。

5. ドラム／ベーストラックの音量を調節するには、リズムセクションの[DRUM/BASS]キーを使って音色（ドラム／ベース）を選んでから、[RHYTHM]フェーダーを操作してください。

[RHYTHM]フェーダーは、ドラム／ベーストラックの両方の音量調節を兼ねています。[DRUM/BASS]キーを押してキーを点灯（ドラムトラックを選択）または消灯（ベーストラックを選択）させ、[RHYTHM]フェーダーを操作して音量を調節します。

・ドラムトラックが選ばれているとき

・ベーストラックが選ばれているとき

それぞれの信号レベルは、ディスプレイ下部のレベルメーターで確認できます。

同じように、[DRUM/BASS]キーを使って音色（ドラム／ベース）を選び、[RHYTHM]ステータスキーを繰り返し押すことで、ドラムトラック／ベーストラックのミュートのオン／オフを切り替えることができます。

6. 演奏を止めるには、トランスポートセクションのSTOP[■]キーを押してください。

7. メイン画面に戻るには[EXIT] キーを押します。

ステップ2　最初のトラック録音

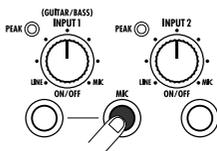
このステップでは、録音先となるオーディオトラックを選び、ガイドリズムを聴きながら入力信号にインサートエフェクトをかけて録音するまでの操作を説明します。

2-1　入力感度を調節する

1. **INPUT端子1／2に楽器を接続してください。**

MRS-8では、INPUT端子1／2または内蔵マイクからの入力信号のうち最大２種類を入力ソースとして選択できます。

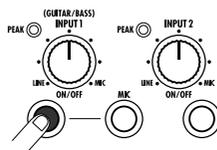
内蔵マイクとINPUT 端子１は切り替え式になっており、どちらか一方のみ利用できます。

2. **内蔵マイクを利用するには、インプットセクションの[MIC]キーを押し、キーを点灯させてください。**

内蔵マイクが利用可能なときは、インプットセクションの[MIC]キーが点滅します。[MIC]キーを押してキーを点灯に切り替えると、INPUT端子１の代わりに内蔵マイクが利用できます。

なお、インサートエフェクトの設定によっては、内蔵マイクが利用できないことがあります。この場合は [MIC] キーが消灯します。

[MIC]キーが点灯	[MIC]キーが点滅	[MIC]キーが消灯
内蔵マイクが有効（INPUT端子1が無効）	内蔵マイクを利用可能（INPUT端子1が有効）	内蔵マイクが無効（INPUT端子1が有効）

3. **インプットセクションの INPUT[ON/OFF] キー１／2を押して入力ソースを選んでください。**

インプットセクションの INPUT[ON/OFF] キーは、INPUT端子１（または内蔵マイク）とINPUT端子2から入力される信号のオン／オフを切り替えます。キーが点灯しているときは、該当する端子／マイクの信号が入力ソースとして選ばれます。２系統の入力ソースを同時に利用するときは、片方のINPUT[ON/OFF]キーを押しながら、もう一方のキーを押します。

それぞれの入力ソースが選ばれているときは、INPUT[ON/OFF]キーや[MIC]キーが次のように点灯します。

●入力ソース＝INPUT端子1

ON/OFF：点灯　MIC：点滅または消灯　ON/OFF：消灯

●入力ソース＝INPUT端子2

ON/OFF：消灯　MIC：点滅または消灯　ON/OFF：点灯

●入力ソース＝内蔵マイク

ON/OFF：点灯　MIC：点灯　ON/OFF：消灯

●入力ソース＝INPUT端子1＋INPUT端子2

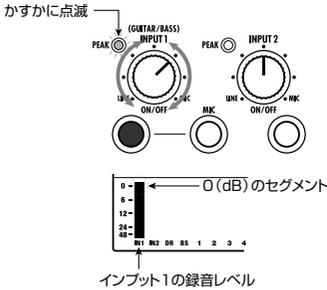
ON/OFF：点灯　MIC：点滅または消灯　ON/OFF：点灯

●入力ソース＝内蔵マイク＋INPUT端子2

ON/OFF：点灯　MIC：点灯　ON/OFF：点灯

4. 楽器を演奏しながら、使用するインプットに対応する[INPUT]コントロールを調節して、入力感度を調節してください。

INPUT端子1／内蔵マイクの入力感度は[INPUT]コントロール 1、INPUT 端子 2の入力感度は [INPUT] コントロール2を使って調節できます。
楽器を最大音量で演奏したときに、インプットセクションの [PEAK] インジケーターがかすかに点滅するように調節してください。

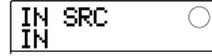
かすかに点滅
0 (dB) のセグメント
インプット1の録音レベル

なお、インプットの信号レベルは、レベルメーターのIN 1／IN 2で確認できます。

2-2 インサートエフェクトをかける

インサートエフェクトとは、インプットの直後／任意のトラックの出力／ [MASTER] フェーダーの直前の中から、挿入位置を選択できるエフェクトです。インサートエフェクトでは、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなど、複数のエフェクトモジュール（単体エフェクト）が直列に配置されています。
インプットの信号にインサートエフェクトをかければ、エフェクトで加工した音をトラックに録音（かけ録り）できます。ここでは、インプットの信号にギター／ベースに最適なインサートエフェクトをかけてみましょう。

1. エフェクトセクションの[INPUT SRC]キーを押してください。

ディスプレイ2列目に“IN”（インプット）と表示されます。この画面では、インサートエフェクトの挿入位置を選択できます。
プロジェクトが初期状態のとき、挿入先として“IN”（インプット）が選ばれています。他の挿入位置が選ばれているときは、ダイアルを回して“IN”を選んでください。

IN SRC
IN

2. エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面では、インサートエフェクトのアルゴリズム（同時に利用可能なエフェクトモジュールの組み合わせ）やパッチ（エフェクトプログラム）が選択できます。

アルゴリズム名
CLEAN
Standard 0
パッチ名
パッチ番号

MRS-8には8種類のアルゴリズムがあり、アルゴリズムごとに複数のパッチが含まれています。インサートエフェクトを利用するには、利用したいアルゴリズムを選択してから、そのアルゴリズムに含まれるパッチを呼び出します。

3. 上下のカーソルキーを使って利用したいアルゴリズムを選択してください。

利用可能なアルゴリズムは次の通りです。

●CLEAN

●DIST

●ACO/BASS SIM（表示はAc/BsSIM）

●BASS

ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。

●MIC

ボーカルなどのマイク録音に適したアルゴリズムです。

●LINE

シンセサイザーや電子ピアノなどライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。

●DUAL MIC

2チャンネルが完全に独立したモノラル入力×2／モノラル出力×2のアルゴリズムです。2本のマイクを使った録音に向いています。

●MASTERING（表示はMASTRING）

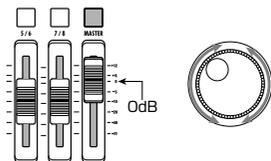
最終のステレオミックスを加工するのに適したアルゴリズムです

HINT

プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトではCLEANアルゴリズムのパッチが選ばれています。

NOTE

CLEAN、DIST、ACO/BASS SIM、BASSの各アルゴリズムのパッチが選択されている間、内蔵マイクは利用できません。ただし、インサートエフェクトが一時的にバイパス状態になっているときや、PRE AMP/DRIVE モジュールがオフまたは“CABINET”のときには上記のアルゴリズムが選択されていても内蔵マイクが利用できます。

4. **[MASTER]フェーダーを0（dB）の位置に合わせ、楽器を演奏して効果を確認しながら、ダイアルを回してパッチを選んでください。**

インサートエフェクトでは、合計300種類のパッチが利用できます。これらのパッチは、必要に応じて、効果の種類や効き具合を調節できます。それぞれのアルゴリズムで利用可能なパッチは次の通りです。

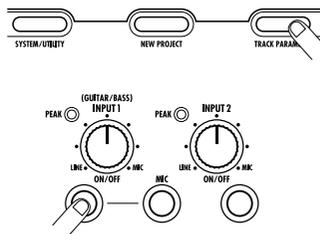
アルゴリズム	パッチ番号
CLEAN	0～29
DIST	0～49
ACO/BASS SIM	0～19
BASS	0～19
MIC	0～49
LINE	0～49
DUAL MIC	0～49
MASTERING	0～29

HINT

パッチ名の欄に“EMPTY”と表示されるものは空のパッチです。そのパッチを選んでも効果はかかりません。

NOTE

選択したアルゴリズムに応じて入出力の信号の流れが変化します（→P94）。

5. **トラックに録音される信号のレベルを調節するには、コントロールセクションの [TRACK PARAMETER] キーを押し、続いて INPUT[ON/OFF]キーを押してください。**

インサートエフェクトの出力レベルは、選んだパッチに応じて変化します。インサートエフェクトをかけて録音するときは、使用するパッチに合わせて録音レベルを調節する必要があります。

6. **下向きのカーソルキーを何度か押して、ディスプレイの2列目に“REC LVL”と表示させてください。**

表示が次のように変わります。この画面に表示されるREC LVLパラメーターは、レコーダーのトラックに録音される信号のレベル（インサートエフェクト通過後の信号レベル）を調節します。

7. **ダイアルを回して録音レベルを調節してください。**

8. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

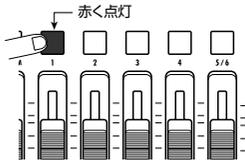
HINT

・ インサートエフェクトを通さずに録音したいときは、エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーを何度か押してキーを消灯させてください。キーが消灯している間、インサー

トエフェクトがバイパス状態となります。
・ インサートエフェクトをバイパスして録音する場合、REC LVLパラメーターを初期設定値（100）に合わせれば、ユニティゲイン（増減なし）の信号をトラックに録音できます。

2-3 トラックを選んで録音する

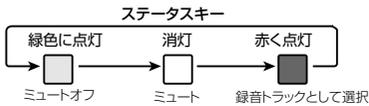
入力信号の録音先となるトラックを選び、インサートエフェクトをかけたインプットの信号を録音します。

1. メイン画面で録音したいトラックのステータスキーを何度か押して、キーを赤く点灯させてください。

赤く点灯

オーディオトラックのステータスキーは、録音トラックの選択やトラックごとのミュートのオン／オフ切り替えに使用します。ステータスキーを押すたびに、キーが次のように変化します。

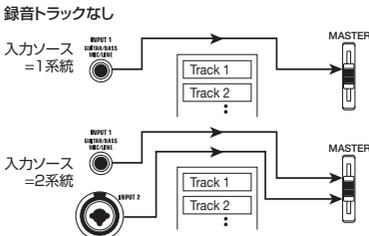
ステータスキー

緑色に点灯 → 消灯 → 赤く点灯

ミュートオフ　ミュート　録音トラックとして選択

すべてのステータスキーが緑色に点灯している場合、入力信号はトラックには送られず、直接[MASTER]フェーダーへと送られます（このとき、入力信号に対してパンやセンドリターンエフェクトのかかり具合を調節できます）。

録音トラックなし

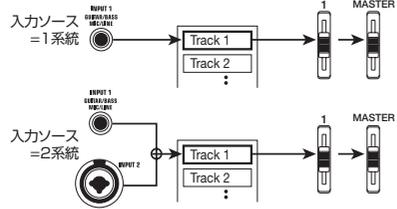
入力ソース =1系統

入力ソース =2系統

ステータスキーを赤く点灯させると、入力信号がそのステータスキーに対応する録音トラックに割り当てられます。

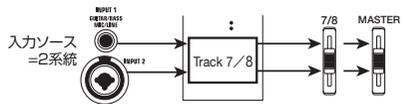
録音トラックとしてモノラルトラック（トラック1～4）を選んだ場合、信号の流れは次のようになります。

モノラルトラックを選択した場合

入力ソース =1系統

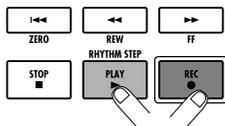
入力ソース =2系統

また、録音トラックとしてステレオトラックを選んだ場合、信号の流れが次のように変化し、2 系統の入力ソースを 2 トラックに分けて録音できます。ステレオトラックでは、V テイクの選択を除いて左右トラックのパラメーターが常に連動します。シンセサイザーやCDプレーヤーなどのステレオソースを録音したいときに便利です。

ステレオトラックを選択した場合

入力ソース =2系統

HINT

・ 録音トラックとして同時に選択できるのは、ステレオトラック× 1、またはモノラルトラック× 2 までです。モノラルトラック× 2 を選ぶには、奇数／偶数番号の順に並ぶステータスキーの片方を赤く点灯させ、そのキーを押しながらもう一方のステータスキーを押して、赤く点灯させます。
・ 入力ソースが 1 系統の場合でも、録音トラックとしてステレオトラックを選べば、インサートエフェクトによる広がり感を損なわずに録音できます。

2. 録音トラックに対応するフェーダーと [MASTER] フェーダーを0（dB）の位置に合わせ、楽器を演奏しながらモニターシステムのボリュームを調節してください。

3. 録音を開始するには、ZERO[⏮]キーを押して楽曲の先頭に移動し、REC[●] キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

両方のキーが点灯し、"カッカッカッカッ"という4拍の前カウントが鳴り始めます。前カウントが鳴り終わったら録音開始です。リズムセクションのガイドリズムを聴きながら、最初の楽器の演奏を録音してみましょう。

HINT

- 前カウントの拍数や鳴り方は、必要に応じて変更できます(→P43)。
- 入力信号が歪んで聞こえるときは、ステップ2-1 やステップ2-2 を参考にして、入力感度や録音レベルを再調節してください。

4. 録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーとPLAY[▶]キーが消灯し、録音が終了します。ディスプレイにしばらく"wait..."と表示された後で、メイン画面に戻ります。

HINT

"wait..."と表示される時間は、場合によって異なります。この間、電源を切ることは絶対にお止めください。録音したデータが失われたり、故障の原因となったりします。

5. 録音した内容を確認したいときは、ZERO[⏮]キーを押して楽曲の先頭(カウンターがゼロの位置)に戻し、PLAY[▶]キーを押してください。

ガイドリズムとして選んだリズムパターンの演奏と一緒に、録音内容が再生されます。

HINT

- 時間/分/秒/ミリ秒単位または小節/拍/チック単位で位置を指定し、直接その位置に移動することも可能です(→P35)。
- 任意の位置にマークを登録すれば、そのマークの位置に素早く移動できます(→P35)。

6. 再生を止めるには、STOP[■]キーを押してください。

録音をやり直したいときは、手順3〜5を繰り返してください。

7. 録音内容に満足したら、録音トラックのステータスキーを押し、キーを緑色に点灯させてください。

そのトラックの録音選択が解除されます。

HINT

- 録音したトラックは、コピーや消去などの各種編集が行えます(→P44)。
- 録音したトラックのVテイクを切り替えれば、現在の録音内容は残したまま、新しいVテイクに録音できます。

トランスポートキーの基本操作

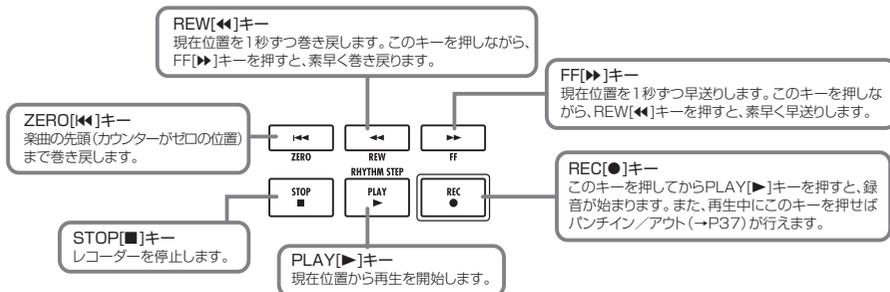
REW[◀◀]キー
現在位置を1秒ずつ巻き戻します。このキーを押しながら、FF[▶▶]キーを押すと、素早く巻き戻ります。

FF[▶▶]キー
現在位置を1秒ずつ早送りします。このキーを押しながら、REW[◀◀]キーを押すと、素早く早送りします。

ZERO[⏮]キー
楽曲の先頭(カウンターがゼロの位置)まで巻き戻します。

REC[●]キー
このキーを押してからPLAY[▶]キーを押すと、録音が始まります。また、再生中にこのキーを押せばパンチイン/アウト(→P37)が行えます。

STOP[■]キー
レコーダーを停止します。

PLAY[▶]キー
現在位置から再生を開始します。

ステップ3　オーバーダビング

このステップでは、ステップ２で録音した内容を聴きながら、残りのトラックに他の楽器を重ね録音（オーバーダビング）する方法を説明します。

3-1　入力感度やインサートエフェクトを設定する

ステップ２と同じ要領で、入力ソースの選択や入力感度／録音レベルの調節、インサートエフェクトの設定を行います。

1. 重ね録音したい楽器を接続し、ステップ2-1と同じ要領で入力感度を調節してください。

2. ステップ2-2と同じ要領で、インサートエフェクトのアルゴリズムとパッチを選び、録音レベルを調節してください。

3. 設定が終わったら [EXIT] キーを押してメイン画面を表示させてください。

3-2　トラックを選んで録音する

ガイドリズムの演奏と録音済みトラックの再生音を聞きながら、新しい楽器音を他のトラックに録音します。

1. 録音したいトラックのステータスキーを繰り返し押して、キーを赤く点灯させてください。

そのトラックが録音トラックとして選ばれます。このとき、録音済みトラックのステータスキーと[RHYTHM]ステータスキーが緑色に点灯していることを確認してください。

2. [MASTER]フェーダーを0（dB）の位置に合わせ、録音トラックに対応するフェーダーを操作してモニターレベルを調節してください。

必要ならば、レコーダーを再生しながらフェーダーを操作して、録音済みトラックとこれから録音するトラックのモニターバランスを調節します。

3. 録音を開始するには、ZERO[⏮]キーを押して楽曲の先頭に移動し、REC[●] キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

前カウントが鳴り、新しいトラックへの録音が始まります。リズムセクションのガイドリズムと録音済みトラックの再生音を聴きながら、楽器の演奏を録音してください。

4. 録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

ディスプレイにしばらく“wait...”と表示され、メイン画面に戻ります。

5. 録音内容を確認するには、もう1回ZERO[⏮]キーを押して楽曲の先頭に移動し、PLAY[▶]キーを押してください。

リズムセクションや録音済みトラックと共に、新しく録音したトラックが再生されます。必要に応じてフェーダーを操作して、トラック同士の音量バランスを調節してください。

6. 再生を止めるには、STOP[■]キーを押してください。

HINT

録音をやり直したいときは、手順3～5を繰り返します。必要ならば、曲の途中から録音をやり直したり、パンチインアウト機能（→P37）を使って一部分のみ録音をやり直したりできます。

7. 録音内容に満足したら、録音トラックのステータスキーを押して、キーを緑色に点灯させてください。

そのトラックの録音選択が解除されます。他のトラックも同じ要領で録音してみましょう。

HINT

録音可能なトラックは最大 8 トラックです。ただし、すべてのトラックを録音したあとでも、バウンス機能（ピンポン録音）を使って複数トラックを1～2トラックにまとめれば、バウンス元の V テイクを切り替えるだけで新たに録音が行えます（→P40）。

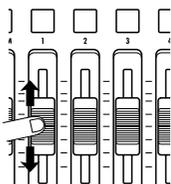
ステップ4　ミキシング

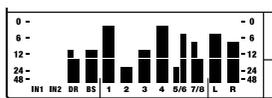
すべてのトラックの録音が終わったら、内蔵ミキサーを使ってトラックごとの音量、EQ（イコライザー）、パン（ステレオの左右の位置）を調節し、ステレオにミックスしてみましょう。

4-1　音量／パン／EQを設定する

楽曲を再生しながら内蔵ミキサーのトラックパラメーターを調節して、トラックごとの音量／パン（バランス）／EQを調節します。

1. トラック同士の音量バランスを調節するには、フェーダーセクションのフェーダーを操作してください。

ステレオトラックのフェーダーを操作すると、左右の2トラックの音量が調節できます。

ドラム／ベーストラックを加えてミックスしたい場合は、[DRUM/BASS] キーの点灯（ドラムトラックを選択）と消灯（ベーストラックを選択）を切り替えながら[RHYTHM]フェーダーを操作し、ドラム／ベーストラックのミックスバランスを調節します。
また、[DRUM/BASS]キーを使ってドラムトラックまたはベーストラックを選び、[RHYTHM]ステータスキーを押して消灯させれば、該当するトラックをミュートできます。

なお、各トラックの信号レベルは、ディスプレイのレベルメーターで確認できます。

トラック1〜8の信号レベル

NOTE
場合によっては、現在のフェーダーの位置と、プロジェクトに記憶されているトラックの音量の値が一致しないことがあります（別のプロジェクトでフェーダーを操作した後で、以前のプロジェクトを呼び出した場合など）。このような場合は、ある一定量以上フェーダー値が変化するまで、音量が変化しませんのでご注意ください

2. インプットの信号が不要な場合は、点灯しているINPUT[ON/OFF] キーを押して、消灯させてください。

INPUT[ON/OFF]キーが点灯している間、インプットの信号がステレオミックスに加えられます。インプットの信号が不要な場合は、キーを消灯させます。

3. トラックごとのEQやパンを調節するには、ディスプレイセクションの[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

トラックごとのEQ、パンなどの要素（トラックパラメーター）が調節可能となります。

4. 左右のカーソルキーまたはステータスキーを使ってトラックパラメーターを調節したいトラックを選択してください。

現在選択されているトラックのステータスキーは橙色に点灯します。

橙色に点灯

トラックパラメーターが表示されている間、ステータスキーや左右のカーソルキーを使って操作したいトラックを選択できます。左右のカーソルキーを操作すると、ドラムトラック→ベーストラック→オーディオトラック 1〜8の順番にトラックを切り替えできます。

5. 上下のカーソルキーを使って、調節したいパラメーターを表示させてください。

トラック１～８やドラム／ベーストラックで調節可能なパラメーターは下の通りです。

■パラメーター一覧

パラメーター	表示	設定範囲	解説
EQ HI GAIN	EQ HI G	－12～＋12dB	ハイEQのブースト／カット量を調節します。
EQ HI FREQUENCY	EQ HI F	500～18000（Hz）	ハイEQでブースト／カットする周波数を選択します。
EQ LOW GAIN	EQ LO G	－12～＋12dB	ローEQのブースト／カット量を調節します。
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40～1600（Hz）	ローEQでブースト／カットする周波数を選択します。
EFX SEND LEVEL	EFX SEND	0～100	センドリターンエフェクトに送られる信号の量を調節します。
PAN	PAN	L100～0～R100	該当するトラックのパン（左右の位置）を調節します。トラック5／6～7／8、ドラムトラックでは左右トラックの音量バランスを調節します。
V-TAKE (トラック1～8のみ)	TR x-y	x=1～8、y=1～10	該当トラックで使用するVテイクを選択します（→P32）。xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります。
FADER	FADER	0～127	現在のフェーダーの値を設定します。
STEREO LINK (トラック1～4のみ)	ST LINK	ON／OFF	トラック1／2、または3／4のパラメーターを連動させます（→ P60）。

6. **ダイアルを回して設定値を調節してください。**

HINT

EQ関連のパラメーターやEFX SEND LEVELパラメーターの表示中に[ENTER]キーを押すと、そのパラメーター（ハイEQ、ローEQ、エフェクトセンド）のオン／オフを切り替えできます。

7. **手順4～6と同じ要領で、他のパラメーターを調節してください。**

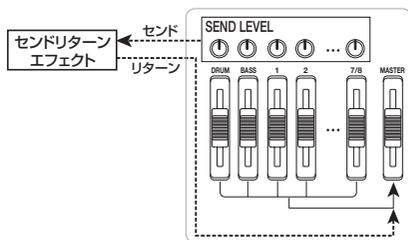
左右のカーソルキーまたはステータスキーを操作すれば、引き続き他のトラックのパラメーターを調節できます。

8. **メイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。**

HINT

ドラム／ベーストラックやインプットに対しても一部のトラックパラメーター（EQ、パンなど）が利用できます。

4-2 センドリターンエフェクトをかける

内蔵ミキサーに入力されたオーディオトラックやドラム／ベーストラックの信号は、ミキサーのセンド／リターンに内部接続されたエフェクト（これを“センドリターンエフェクト”といいます）を使って加工できます。

センドリターンエフェクトのかかり具合は、トラックごとのセンドレベル（エフェクトに送る信号の量）を使って調節します。センドレベルを上げるほどそのトラックからエフェクトに送られる信号レベルが高くなり、効果が深くかかります。

ここでは、トラックごとにセンドレベルを調節して、センドリターンエフェクトのかかり具合を調節してみましょう。

■センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

1. メイン画面でエフェクトセクションの[SEND/RETURN]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面では、センドリターンエフェクトのパッチが選択できます。

SEND PATCH
VoChorus 0

パッチ名　パッチ番号

2. ダイアルを回してパッチを選んでください。

センドリターンエフェクトでは、60種類（40種類がプログラム済み）のパッチが利用できます。

HINT

プロジェクトが初期状態のとき、すべてのトラックのセンドレベルがゼロに設定されています。このため、効果を確認するには、トラックごとにセンドレベルの設定値を大きくする必要があります。

3. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

■センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

4. メイン画面でディスプレイセクションの [TRACK PARAMETER]キーを押し、左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って、エフェクトのかかり具合を調節したいトラックを選んでください。

5. 上下のカーソルキーを使ってディスプレイ2列目に"EFX SEND"と表示させてください。

これで、そのトラックのセンドレベルを調節できます。

TR4
EFX SEND 0

センドレベルの設定値

6. 楽曲を再生しながらダイアルを回し、トラックのセンドレベルを調節してください。

7. 同じ要領でその他のトラックのセンドレベルパラメーターを調節してください。

8. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

HINT

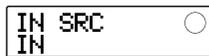
録音トラックが選ばれていないときは、インプットの信号にセンドリターンエフェクトをかけることもできます。

4-3 トラックにインサートエフェクトをかける

インサートエフェクトを任意のトラック（オーディオトラックまたはドラム／ベーストラック）の出力に挿入すれば、録音済みのトラックにインサートエフェクトを"後がけ"できます。

1. メイン画面でエフェクトセクションの [INPUT SRC]キーを押してください。

現在選ばれているインサートエフェクトの挿入位置が表示されます。

IN SRC
IN

2. ステータスキーまたはダイアルを使って、ディスプレイ2列目にインサートエフェクトを挿入したいトラックを表示させてください。

挿入先として選ばれたトラックに対応するステータスキーが点灯します。

IN SRC
TR1

HINT

必要ならば、モノラルトラック× 2 にエフェクトを挿入することも可能です。これを行うには、奇数番号／偶数番号トラックのステータスキーを同時に押すか、ダイアルを回して挿入先をモノラルトラック×2（TR1/2、TR3/4）に切り替えます。

3. エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーを押してください。

インサートエフェクトのアルゴリズム／パッチの選択画面が表示されます。

CLEAN
Standard 0

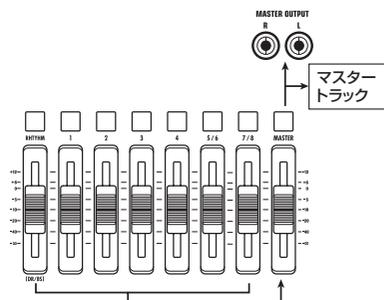
4. **上下のカーソルキーを使ってアルゴリズムを切り替え、ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。**

ディスプレイに現在選ばれているアルゴリズム／パッチ名が表示されます。
必要ならば、楽曲を再生しながらパッチを切り替え、その効果を確認できます。効果を確認したら楽曲を停止させ、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

HINT
バウンス機能（→P40）を使えば、インサートエフェクトのかかったトラックを空いているＶテイクに録音できます。こうすれば、後がけの効果は残したままで、インサートエフェクトは別の位置に挿入できます。

ステップ5　ミックスダウン

ミックスが完了したら、楽曲をステレオのトラックにまとめて仕上げてみましょう（この操作を“ミックスダウン”と呼びます）。
ミックスダウンには、MASTER OUTPUT端子に接続された外部レコーダーに録音する方法と、MRS-8内部のマスタートラックに録音する方法の2種類があります。
マスタートラックとは，通常のオーディオトラックとは独立したミックスダウン専用のステレオトラックです。録音トラックとしてマスタートラックを選んだときは、[MASTER]フェーダー直後の信号が録音されます。

MASTER OUTPUT
R L
マスター
トラック
RHTYHM 1 2 3 4 5/6 7/8 MASTER
(DR/BS)

ここではマスタートラックにミックスダウンを行う方法を説明します。

5-1　マスタリングエフェクトをかける

インサートエフェクトを [MASTER] フェーダーの直前に挿入すれば、ステレオにミックスされた信号を加工できます。このときMASTERINGアルゴリズムのパッチを利用すれば、最終ミックスの音質や音圧を調整するマスタリング操作が行えます。

NOTE
インサートエフェクトを [MASTER] フェーダーの直前に挿入している間、インプットの信号にエフェクトをかけて録音する“かけ録り”や、録音済みのトラックをエフェクトで加工する“後がけ”はできません。

1. [INPUT SRC]キーを押してください。

● INSERT EFFECT　SEND/RETURN　INPUT SRC
EFFECT
○ BYPASS/TUNER

現在選ばれているインサートエフェクトの挿入位置が表示されます。

2. **ダイアルを回してディスプレイ2列目に“MASTER”と表示させてください。**

```
IN SRC
MASTER
```

これで、インサートエフェクトが[MASTER]フェーダーの直前に挿入されます。

3. **設定が終わったら[EXIT]キーを押し、メイン画面に戻してください。**

4. **[INSERT EFFECT]キーを押し、上下のカーソルキーを使ってディスプレイ1列目に“MASTRING”と表示させてください。**

インサートエフェクトのアルゴリズムが MASTERING に切り替わり、ディスプレイ 2 列目に現在選ばれているパッチが表示されます。

```
MASTRING PATCH
PlusAlfa      0
```

5. **楽曲を再生しながら、ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。**

必要ならば、パッチの内容を編集することもできます（→P95）。

なお、マスタリングエフェクトをかけたときに音が歪んで聞こえる場合は、それぞれのトラックで録音内容が歪んでいないことを確認した後で、フェーダーを全体的に下げてください。

6. **効果を確認したら楽曲を停止させ、[EXIT]キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。

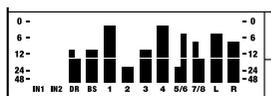
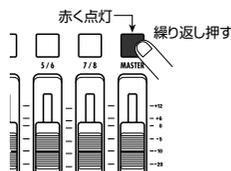
5-2 マスタートラックにミックスダウンする

マスタリング用のエフェクトが設定できたら、いよいよ最終ミックスをマスタートラックにミックスダウンしてみましょう。

1. **メイン画面で、ZERO[⏮]キーを押し、楽曲の先頭に移動してください。**

2. **PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生しながら[MASTER] フェーダーを操作して、ステレオミックスの音量を調節してください。**

[MASTER] フェーダー通過後の信号レベルは、レベルメーターの右端で確認できます。再生中に0dBのセグメントが点灯したときは、[MASTER]フェーダーを下げて信号レベルを微調節してください。

レベルを確認したら、STOP[■]キーを押してください。

3. **[MASTER]ステータスキーを繰り返し押して、キーを赤く点灯させてください。**

これで録音トラックとしてマスタートラックが選ばれます。

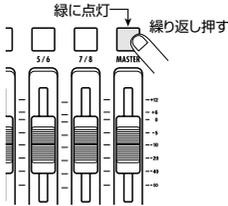
HINT

[MASTER]ステータスキーが赤く点灯している間でも、他のトラックは通常通り操作できます。この状態からミックスバランスを微調節することも可能です。

4. **ZERO[⏮]キーを押して楽曲の先頭に移動し、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。**

マスタートラックへの録音が始まります。

5. **楽曲の最後まで録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。**

6. **マスタートラックを再生するには、[MASTER] ステータスキーを押して、キーを緑色に点灯させてください。**

[MASTER]ステータスキーを緑色に点灯させると、マスタートラックを再生できます。このキーが緑色に点灯している間、その他のトラックはすべてミュートされ、インサートエフェクト／センドリターンエフェクトは無効となります。

7. **楽曲の先頭に移動して、PLAY[▶] キーを押してください。**

マスタートラックが再生されます。再生音量は[MASTER]フェーダーで調節できます。

8. **再生を止めるには、STOP[■]キーを押してください。**

9. **トラックやエフェクトの動作を元に戻すには、[MASTER] ステータスキーを押して、キーを消灯させてください。**

トラックのミュートやエフェクトのバイパスが解除され、以前の状態に戻ります。

HINT

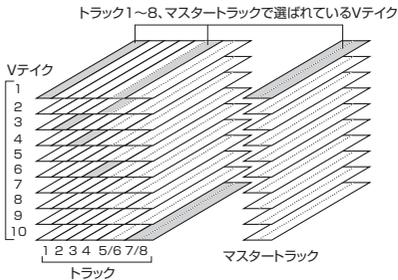
- 通常のオーディオトラックと同様に、マスタートラックにも10本のVテイクが含まれています。Vテイクを切り替えればミックスバランスの異なる別バージョンを作ることができます（→P32）。
- マスタートラックの録音内容は、後から編集できます（→P44）。
- 複数のプロジェクトに録音されたマスタートラックを連続再生することも可能です（→P111）。

リファレンス[録音]

ここでは、オーディオの録音や再生に関するさまざまな操作を説明します。

Vテイクについて

オーディオトラック（トラック1～8）やマスタートラックには、それぞれ10本の仮想トラック（これを“Vテイク”と呼びます）が含まれています。トラックごとにいずれか1本のVテイクを選択して、録音や再生が行えます。例えば、Vテイクを切り替えながらリードボーカルやギターソロなどのパートを複数のVテイクに分けて録音しておけば、後から最良のものを選択できます。

トラック1～8、マスタートラックで選ばれているVテイク
Vテイク
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1 2 3 4 5/6 7/8
トラック
マスタートラック

HINT

ステレオトラック（トラック5／6、7／8）では、奇数番号トラック／偶数番号トラックのVテイクを個別に選択できます。

Vテイクを切り替える

オーディオトラックやマスタートラックで利用するVテイクを選択します。

1. メイン画面でディスプレイセクションの［TRACK PARAMETER]キーを押してください。

トラックの各種パラメーターが選択可能になります。

2. 上下のカーソルキーを使ってディスプレイに“TR x-yy”（xにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります）と表示させてください。

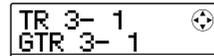
このとき、ディスプレイ2列目にはVテイクの名前が表示されます。

トラック番号 Vテイク番号
Vテイク名
TR 1- 1
GTR 1- 1

HINT

- 録音されていないVテイクが選ばれているときは、Vテイク名の位置に“NO DATA”と表示されます。
- マスタートラックを選択した場合、トラック番号の位置に“M”と表示されます。

3. 左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って、Vテイクを切り替えたいトラックを選択してください。

TR 3- 1
GTR 3- 1

HINT

ステレオトラックをステータスキーで選択する場合、キーを押すたびに対象となるトラック（奇数番号トラック／偶数番号トラック）が切り替わります。

4. ダイアルを回してVテイクを選択してください。

5. 必要に応じて手順3～4を繰り返し、トラックごとのVテイクを選択してください。

6. Vテイクの切り替えを終了するには、[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

Vテイクの名前を変更する

録音済みのVテイクには、録音時の状態に応じて、次のような8文字の名前が自動的に付けられます（xにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります）。

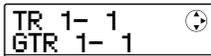
- GTR x-yy
  インサートエフェクトのCLEAN、DIST、ACO/BS SIMの各アルゴリズムを通して録音されたVテイク

- BAS x-yy
  インサートエフェクトの BASS アルゴリズムを通して録音されたVテイク
- MIC x-yy
  インサートエフェクトの MIC アルゴリズムを通して録音されたVテイク
- LIN x-yy
  インサートエフェクトのLINE アルゴリズムを通して録音されたVテイク
- DUL x-yy
  インサートエフェクトの DUAL MICアルゴリズムを通して録音されたVテイク
- MAS x-yy
  インサートエフェクトのMASTERINGアルゴリズムを通して録音されたVテイク
- BYP x-yy
  インサートエフェクトを通さずに録音されたVテイク
- BOU x-yy
  バウンス機能やリズムレコーディング機能を使って録音されたVテイク

これらの名前は、後から必要に応じて変更できます。その操作方法は次の通りです。

1. **メイン画面でディスプレイセクションの [TRACK PARAMETER]キーを押してください。**

2. **上下のカーソルキーを使ってディスプレイに"TR x-yy（xにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります）"と表示させてください。**

```
TR 1- 1
GTR 1- 1
```

3. **左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って、V テイクの名前を変更したいトラックを選んでください。**

NOTE

録音されていないＶ テイクの名前（NO DATA）は変更できません。

4. **[EDIT]キーを押してください。**

Vテイク名の1 文字目にカーソル（四角の点滅）が表示されます。
これでVテイク名が変更可能となります。

```
TakeName
■TR 2- 1   -a-
```

カーソル

5. **左右のカーソルキーを使ってカーソル位置を移動し、ダイアルまたはリズムセクションのパッド／キーを使って文字を選択してください。**

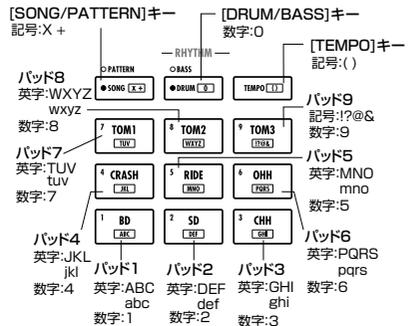
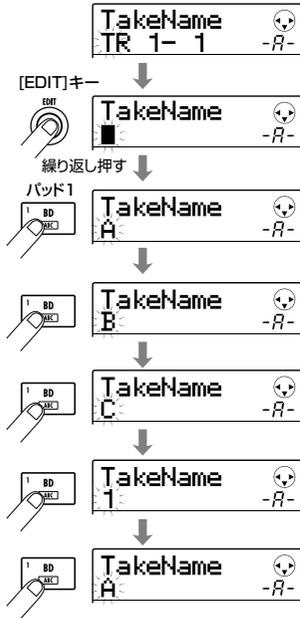
文字の入力中は、左右のカーソルキーで入力位置を移動できます。文字を入力／変更する方法には、ダイアルを使う方法とリズムセクションのパッド／キーを使う方法があります。操作方法は次の通りです。

●文字を削除するには
削除したい文字にカーソルを合わせ、[EDIT] キーを押します。文字が削除されると、それ以降の文字が左に詰まります。

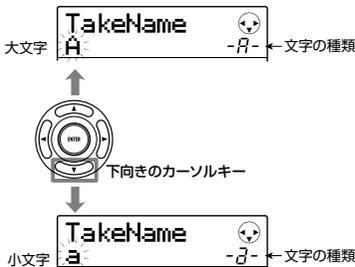
●ダイアルを使って文字を入力するには
ダイアルを使った場合は、カーソルがある位置の文字を変更できます。変更したい文字にカーソルを合わせてダイアルを回し、新しい文字を選んでください。利用可能な文字は次の通りです。

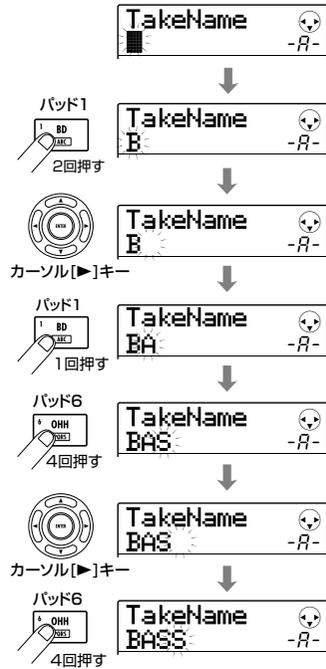
数字：0〜9
英字：A〜Z、a〜z
記号：(スペース) ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < > = ? @ [ ] ^ _ ` { | } \ ~

●リズムセクションのパッド／キーを使って文字を入力するには
挿入したい位置にカーソルを合わせ、パッド／キーを繰り返し押すことで、そのパッド／キーに割り当てられた英字／数字／記号を挿入できます。
それぞれのパッドに割り当てられている英字／数字／記号は、次の通りです。

[SONG/PATTERN]キー
記号:X +
[DRUM/BASS]キー
数字:0
[TEMPO]キー
記号:( )
パッド8
英字:WXYZ
wxyz
数字:8
パッド9
記号:!?@&
数字:9
パッド7
英字:TUV
tuv
数字:7
パッド5
英字:MNO
mno
数字:5
パッド4
英字:JKL
jkl
数字:4
パッド6
英字:PQRS
pqrs
数字:6
パッド1
英字:ABC
abc
数字:1
パッド2
英字:DEF
def
数字:2
パッド3
英字:GHI
ghi
数字:3

パッドを使って文字を入力すると、文字が挿入され、それ以降の文字が右に移動します。白紙の状態から名前を付けたいときは、[EDIT] キーを繰り返し押して、すべての文字を削除してから入力を行うといいでしょう。
例えば、すべての文字が削除された状態でパッド1を繰り返し押すと、文字がA→B→C→1→A→B…の順番に変わります。

TakeName TR 1- 1 -A-
[EDIT]キー
TakeName -A-
繰り返し押す
パッド1
TakeName A -A-
TakeName B -A-
TakeName C -A-
TakeName 1 -A-
TakeName A -A-

入力する英字の大文字／小文字を切り替えるには、下向きのカーソルキーを押します。現在選ばれている英字の種類はディスプレイ2列目の右側に表示される“A（大文字）”または“a（小文字）”で確認できます。英字を挿入した直後に下向きのカーソルキーを押せば、挿入した英字の種類を後から切り替えることも可能です。

大文字 TakeName A -A- ←文字の種類
下向きのカーソルキー
小文字 TakeName a -a- ←文字の種類

文字を挿入した後に他のパッド／キーを押せば、カーソルキーは操作せずに、次の位置に文字が挿入できます。ただし、同じパッドに割り当てられた文字を続けて挿入したいときは、右向きのカーソルキーを押して入力位置を1つ進め、再度同じパッドを押します。例えば、白紙の状態から“BASS”という文字を挿入したい場合は、次のように入力します。

TakeName -A-
パッド1 2回押す
TakeName B -A-
カーソル[▶]キー
TakeName B -A-
パッド1 1回押す
TakeName BA -A-
パッド6 4回押す
TakeName BAS -A-
カーソル[▶]キー
TakeName BAS -A-
パッド6 4回押す
TakeName BASS -A-

NOTE
リズムセクションのパッド／キーを使う場合、スペースと一部の記号（"#$%',-./:;<>=[]^_`{}¦ \~）は入力できません。

6. **手順５を繰り返して、希望する名前を付けてください。**

7. **名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを繰り返し押してください。**

メイン画面に戻ります。

HINT
Vテイクの録音内容が消去されると、そのVテイクの名前が“NO DATA”に戻ります。

曲中の好きな位置に移動する（ロケート機能）

ディスプレイのカウンター表示を使えば、曲中の任意の時間（分／秒／ミリ秒）または小節／拍／チック単位で現在位置を移動できます（ロケート機能）。ここでは、ロケート機能の使い方について説明します。

秒 小節 チック
M S MS MEASURE BEAT TICK
0 13 240 6- 2- 8
分 ミリ秒 拍

1. トランスポートが停止し、メイン画面が表示されていることを確認してください。

ロケート機能は、トランスポートが停止しているときだけ利用できます。

2. 左右のカーソルキーを使って、調節したい桁の数値を点滅させてください。

現在調節可能な単位は、数値の点滅で確認できます。

M S MS MEASURE BEAT TICK
0 13 240 6- 2- 8

3. ダイアルを回して数値を変更してください。

値を変更すると、即座に指定した位置へと移動（ロケート）します。PLAY[▶] キーを押せば、ロケートした位置から再生を開始できます。

HINT

- トランスポートが停止しているときは、REW[◀◀] ／ FF[▶▶] キーを使って1秒単位で前後の位置に移動できます。
- マーカー機能を使えば、曲中に登録したマークの位置へとロケートすることも可能です。詳しくは次の項目をご参照ください。

曲中にマークを付ける（マーカー機能）

マークとは、楽曲の任意の位置に登録できるインデックス情報です。1つのプロジェクトには、最大100個のマークを登録できます。お好みの位置にマークを登録しておけば、簡単な操作でその位置にロケートできます。例えば、ミックス作業中、特定の位置から繰り返し再生したいときに使うと便利です。

マークを設定する

曲中の好きな位置にマークを登録します。

1. マークを登録したい位置にロケートしてください。

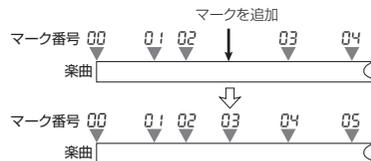
マークの登録は、トランスポートが停止／再生のどちらの状態でも行えます。

2. コントロールセクションの [MARK/CLEAR] キーを押してください。

現在位置にマークが登録され、ディスプレイ右下のMARKER欄に、そのマーク番号が表示されます。
マークを登録した位置と現在位置が一致しているとき、マーク番号の右側にマーカーアイコンが表示されます。

MEASURE BEAT TICK
106- 2- 8
MARKER
01
マーカーアイコン
マーク番号

マーク番号には、先頭から順番に01～99のマーク番号が付けられます。既に登録されているマークの手前に新しいマークを登録すると、それ以降のマーク番号が付け直されます。

マークを追加
マーク番号 00 01 02 03 04
楽曲
マーク番号 00 01 02 03 04 05
楽曲

HINT

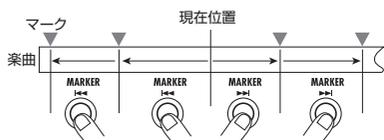
楽曲の先頭（カウンターがゼロの位置）には、あらかじめマーク番号00のマークが登録されています。

マークの位置に移動する

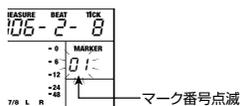
登録されたマークの中から１つを選び、そのマークの位置へとロケートします。マークを使ったロケート操作には、専用のキーを使って最寄りのマークを指定する方法と、マーク番号を選択する方法の2種類があります。

■前後のマークにロケートする

1. メイン画面でコントロールセクションのMARKER[⏮]／[⏭]キーのどちらか一方を押してください。

キーを押すたびに、現在位置の前後に登録されているマークに移動します。

■マーク番号を指定してロケートする

1. メイン画面が表示されていることを確認し、左右のカーソルキーを使ってマーク番号を点滅させてください。

この状態でロケート先のマーク番号を選択できます。

2. ダイアルを回して目的のマーク番号を選択してください。

番号を変更すると、即座に選択したマークの位置へとロケートします。

マークを消去する

登録されたマークを消去します。

1. 消去したいマークの位置にロケートしてください。

MARKER欄に表示されたマーク番号が､消去の対象として選ばれます。なお、マークの消去は、現在位置とマークの位置が一致していなければ行えません。マークアイコンが表示されていないときは、MARKER[⏮]／[⏭]キーを使って一致させてください。

2. コントロールセクションの[MARK/CLEAR]キーを押してください。

選択したマークが消去され、それ以降のマーク番号が付け直されます。

HINT

- 先頭位置のマーク（マーク番号00）は消去できません。
- 消去されたマークを復活させることはできません。

特定範囲を繰り返し再生する（A-Bリピート機能）

必要ならば、曲中の任意の範囲を指定して、繰り返し再生できます（A-Bリピート機能）。同じ区間を何度も聴きたいときに使うと便利です。

1. 繰り返し再生したい範囲の先頭位置にロケートし、コントロールセクションの[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点滅し、現在位置がリピート再生の先頭位置（Aポイント）として設定されます。

HINT

A／Bポイントの設定は、MRS-8が再生／停止のどちらの状態でも行えます。

2. 繰り返し再生したい範囲の末尾にロケートし、もう1回[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点灯に変わり、現在位置がリピート再生の末尾（Bポイント）として設定されます。

NOTE

BポイントをAポイントよりも手前の位置に設定すると、B→Aポイント間でリピート再生が行われます。

3. A／Bポイントの設定をやり直したいときは、[A-B REPEAT]キーを押して消灯させ、手順1からやり直してください。

4. リピート再生を開始するには、PLAY[▶]キーを押してください。

再生がBポイントまで到達すると､自動的にAポイントに戻り、再生を続けます。

5. **リピート再生を停止するには、STOP[■]キーを押してください。**

6. **リピート再生を解除するには、[A-B REPEAT]キーを押してください。**

キーが消灯し、A-B リピート機能がオフになります。このとき、A／Bポイントの設定が消去されます。

特定の範囲のみを録音し直す（パンチイン／アウト機能）

“パンチイン／アウト”とは、録音済みのトラックの一部分を録音し直す操作です。トラックを再生から録音に切り替える操作を“パンチイン”、録音から再生に戻す操作を“パンチアウト”と呼びます。
MRS-8では、手動でパンチイン／アウトを行う“マニュアルパンチイン／アウト”と、あらかじめ指定した位置で自動的にパンチイン／アウトを行う“オートパンチイン／アウト”の2種類が利用できます。

マニュアルパンチイン／アウト

ここでは、パネル上のキーを使ってトラックの一部分を録音し直すマニュアルパンチイン／アウトの操作方法を説明します。

1. **録音をやり直したいトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。**

2. **そのトラックのステータスキーを何度か押し、キーを赤く点灯させてください。**

3. **INPUT端子に接続した楽器を演奏しながら、入力感度や録音レベルを調節してください。**

入力感度／録音レベルの調節方法については、P15をご参照ください。

4. **パンチインしたい位置より少し手前にロケートし、PLAY[▶]キーを押して再生を始めてください。**

5. **パンチインしたい位置で、REC[●]キーを押してください。**

REC[●]キーが点灯し、再生から録音へと切り替わります。

6. **パンチアウトしたい位置まで到達したら、もう1回REC[●]キーを押してください。**

REC[●]キーが消灯し、録音から再生へと切り替わります。

7. **STOP[■]キーを押して停止させてください。**

8. **録音内容を確認するには、パンチインを行った位置より少し手前にロケートし、PLAY[▶]キーを押してください。**

オートパンチイン／アウト

パンチイン／アウトをマニュアルで行うのが難しい場合（演奏者自身がMRS-8を操作する場合や、素早いタイミングでパンチインしなければならない場合など）、あらかじめ指定した位置で再生と録音が自動的に切り替わるオートパンチイン／アウトを使うと便利です。

オートパンチイン／アウトを実行するには、あらかじめインポイント（再生から録音に切り替わる位置）とアウトポイント（録音から再生に切り替わる位置）を設定する必要があります。

1. **録音をやり直したいトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。**

2. **INPUT端子に接続した楽器を演奏しながら、入力感度や録音レベルを調節してください。**

入力感度／録音レベルの調節方法については、P15をご参照ください。

3. **パンチインしたい位置までロケートし、[AUTO PUNCH I/O]キーを押してください。**

[AUTO PUNCH I/O]キーが点滅し、現在位置がインポイントとして設定されます。

4. **パンチアウトしたい位置までロケートし、もう1回[AUTO PUNCH I/O]キーを押してください。**

[AUTO PUNCH I/O]キーが点灯に変わり、現在位置がアウトポイントとして設定されます。
キーが点灯している間、オートパンチイン／アウト機能が有効となります。

5. **録音をやり直したいトラックのステータスキーを何度か押し、赤く点灯させてください。**

6. **インポイントの少し手前にロケートしてください。**

現在位置がインポイントとアウトポイントの範囲外のときはステータスキーが赤く点滅し、範囲内では赤く点灯します。ステータスキーが点灯している場合は、もう1回ロケート操作を行って、確実にパンチインポイントより手前にロケートしてください。

7. **オートパンチイン／アウトのリハーサルを行うには、PLAY[▶]キーを押してください。**

再生が始まります。インポイントに到達するとトラックがミュートに切り替わり、アウトポイントに到達するとミュートが解除されます（この間、入力信号は常にモニターできます）。この操作を行ってもトラックには何も録音されません。

なお、パンチイン／アウトポイントの位置を調節したい場合は、[AUTO PUNCH I/O] キーを押して消灯させ、もう1回手順3〜4を実行してください。

リハーサルが終わったら、パンチインポイントの少し手前までロケートしておきます。

8. **オートパンチイン／アウトの本番を行うには、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。**

再生が始まります。パンチインポイントに到達すると自動的に録音に切り替わり（パンチイン）、パンチアウトポイントに到達すると再生に戻ります（パンチアウト）。

9. **再生を止めるには、STOP[■]キーを押してください。**

10. **録音内容を確認するには、パンチイン／アウトしたトラックのステータスキーを何度か押して緑に点灯させ、インポイントよりも少し手前にロケートして、PLAY[▶]キーを押してください。**

パンチイン／アウトをやり直したいときは、手順5〜9を繰り返してください。

11. **パンチイン／アウトを終了するには、[AUTO PUNCH I/O]キーを押して消灯させてください。**

オートパンチイン／アウト機能が解除され、インポイント／アウトポイントの設定が消去されます。

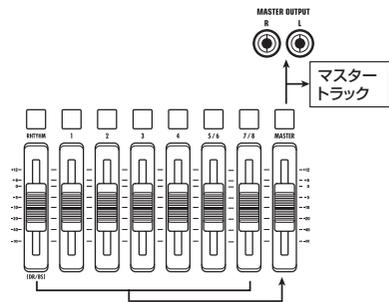
録音済みのトラックをマスタートラックにまとめる（ミックスダウン機能）

録音済みのオーディオトラックやドラム／ベース音色の出力信号（ドラムトラック／ベーストラック）をステレオにミックスして、マスタートラックに録音できます（ミックスダウン機能）。ここでは、ミックスダウン機能の使い方を説明します。

マスタートラックについて

マスタートラックとは、通常のオーディオトラックからは独立したステレオ仕様のトラックです。最終的なステレオミックスを録音するミックスダウン専用のトラックとして利用できます。

MRS-8では、1つのプロジェクトにつき1本のマスタートラックが利用できます。通常のオーディオトラックと同様に、マスタートラックにも10本の仮想トラック（Vテイク）が含まれています。例えば、内容の異なるステレオミックスを別のテイクに録音しておけば、後から聴き比べて最良のミックスを選択できます。

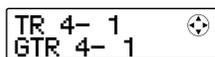
マスタートラックを録音トラックとして選択したときは、[MASTER] フェーダー通過後の信号（MASTER OUTPUT端子から出力される信号と同じもの）が録音されます。

HINT

複数のプロジェクトのマスタートラックに録音された内容を、連続して再生することもできます（→P111）。

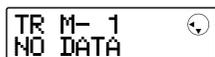
マスタートラックにミックスダウンする

オーディオトラック、ドラム／ベーストラックの信号をステレオにミックスし、マスタートラックに録音します。

1. **ディスプレイセクションの[TRACK PARAMETER]キーを押し、上下のカーソルキーを使ってディスプレイに“TR x-yy（x にはトラック番号、yy にはVテイク番号が入ります）”と表示させてください。**

TR 4- 1
GTR 4- 1

2. **[MASTER] ステータスキーまたは左右のカーソルキーを使って、マスタートラックを選択してください。**

現在マスタートラックで選択されているVテイク番号と名前が表示されます（録音されていないテイクの場合は名前の位置に“NO DATA”と表示されます）。

TR M- 1
NO DATA

3. **Vテイクを切り替えるには、ダイアルを回してください。**

Vテイクを選択したら、[EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

4. **メイン画面で [MASTER] ステータスキーを押し、キーを赤く点灯させてください。**

マスタートラックが録音可能となります。これで、[MASTER] フェーダーを通過した信号がマスタートラックへと送られます。
なお、キーが赤く点灯している間でも、その他のトラックは通常通り動作します。

5. **PLAY[▶] キーを押して楽曲を再生し、ミックスバランスを調節してください。**

マスタートラックには、それぞれのトラックの音量バランスやパン、インサートエフェクト／センドエフェクトの設定がそのまま反映されます。
レベルメーターのL／Rを監視し、信号がクリップしないよう注意しながらミックスを完成させてください。

6. **ミックスダウンを実行するには、ZERO[⏮]キーを押してカウンターゼロの位置に移動し、REC[●] キーを押しながら PLAY[▶] キーを押してください。**

マスタートラックへの録音が始まります。

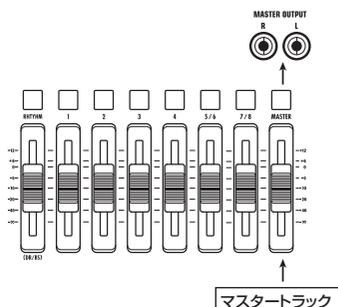
7. **録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。**

マスタートラックを再生する

録音済みのマスタートラックを再生します。

1. **メイン画面で [MASTER] ステータスキーを何度か押し、キーを緑色に点灯させてください。**

マスタートラックの再生モードに切り替わります。この間、他のステータスキーはすべて消灯し、オーディオトラック、ドラム／ベーストラックは強制的にミュートされます。また、インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトも無効になります。

MASTER OUTPUT
R L
RHYTHM 1 2 3 4 5/6 7/8 MASTER
(DR/BS)
マスタートラック

2. **ZERO[⏮] キーを押してカウンターゼロの位置に移動し、PLAY[▶]キーを押してください。**

マスタートラックが先頭から再生されます。再生音量は[MASTER]フェーダーを使って調節できます。

3. **再生を止めるには STOP[■] キーを押してください。**

4. **マスタートラックの再生モードを解除するには、[MASTER] ステータスキーを押して消灯させてください。**

オーディオトラック、ドラム／ベーストラックのミュートが解除され、以前の状態に戻ります。

録音済みのトラックをオーディオトラックにまとめる（バウンス機能）

“バウンス”とはオーディオトラックやドラム／ベーストラックの信号をミックスして、モノラルまたはステレオのオーディオトラックに録音する機能で、“ピンポン録音”とも呼ばれます。
例えばトラック1〜6をトラック7／8にバウンスし、トラック1〜6のVテイクを切り替えれば、トラック7／8をモニターしながらトラック 1〜6 に新しい演奏を録音できます。
必要ならば、すべてのオーディオトラック（トラック 1 〜 8）を再生しながら、任意のオーディオトラックの空いているVテイクにバウンスすることも可能です。

HINT

- バウンス操作時には、INPUT端子からの入力信号を加えることができます。
- すべてのトラックを再生しながら、ドラム／ベース トラックのみをバウンスすることも可能です (→P42)。例えば、オーディオトラックを聴きながら、パッドを叩いてドラムのフィルインを録音したいような場合に便利です。

バウンス機能に関する各種設定

バウンスを実行する前に、必要に応じてバウンス関連の各種設定を変更します。

■バウンス先のトラックの動作を選択する

MRS-8 が初期状態のとき、バウンス先として選んだトラックは、バウンス実行中には自動的にミュートされます。これは、そのトラックの録音内容が、バウンス時にミックスされるのを防ぐためです。
しかし、あるトラックのＶテイクを再生しながら、同じトラックの別のＶテイクにバウンスしたいときは、バウンス先のトラックでも再生できるように内部設定を切り替える必要があります。その操作方法は、次の通りです。

1. メイン画面で [SYSTEM/UTILITY] キーを押してください。

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、“SYSTEM BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE RECTRACK”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

現在の設定値が表示されます。

```
RECTRACK ○
MUTE
```

設定値は次の中から選択できます。

- MUTE
  録音トラックをミュートします（初期設定）。
- PLAY
  録音トラックを再生します。

4. ダイアルを回して設定値を“PLAY”に変更してください。

5. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT]キーを押します。

■録音先のVテイクを選択する

MRS-8が初期状態のときは、バウンスを実行すると、録音先のトラックで現在選ばれているＶテイクに録音されます。
しかし、あるトラックを再生しながら同じトラックの別のテイクにバウンスしたいときは、次の手順で録音先のVテイクを指定する必要があります。

1. メイン画面で [SYSTEM/UTILITY] キーを押してください。

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、“SYSTEM BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. ディスプレイに“BOUNCE REC TAKE”と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押してください。

現在選ばれているバウンス先のＶテイクが表示されます。

```
REC TAKE
CURRENT
```

設定値は次の中から選択できます。

・CURRENT（初期設定）
バウンス先のトラックで現在選ばれているＶテイクに録音します。

・1〜10
バウンス先で現在選ばれているVテイクとは無関係に、指定したVテイク番号に録音します。

4. **ダイアルを回して、録音先のVテイクを選んでください。**

5. **メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。**

HINT
バウンス先のトラックの動作を“PLAY”に設定し、録音先として未使用のＶテイク番号を選べば、すべてのトラックを再生しながら楽曲全体をバウンスできます。

バウンスを実行する

ここでは、すべてのトラックの信号をトラック7／8のVテイク10に録音する方法を例に挙げ、バウンスの手順を説明します。

1. **「バウンス機能を設定する」を参考に、BOUNCE REC TRACKパラメーターを“PLAY”に設定します。**

2. **「バウンス機能を設定する」を参考に、BOUNCE REC TAKEパラメーターを“10”に設定します。**

3. **ステータスキー7／8を何度か押してキーを赤く点灯させてください。**
この状態でトラック7／8のVテイク10がバウンス先として選ばれます。

HINT
・バウンス先としてモノラルのオーディオトラックを選んだときは、モノラルにミックスされた状態でバウンスされます。
・奇数／偶数番号の順に並ぶモノラルトラック×２を選んだときは、ステレオのままバウンスされます。バウンス実行後は、左右の位置が正しく再生されるように奇数／偶数番号トラックのパンを左右に振り分けてください。

4. **[BOUNCE]キーを押してください。**
[BOUNCE]キーが点灯し、バウンス機能が有効になります。このキーが点灯している間は、録音先として手順２〜3で選択したトラック／Vテイクが選ばれます。
なお、バウンス機能が有効なときでも、そのほかのトラックやエフェクトの動作は変化しません。

5. **楽曲を先頭から再生し、それぞれのトラックのミックスバランスを調節してください。**
各トラックの音量バランスやパン、エフェクトなどの設定が、そのままバウンス先に反映されます。録音中は、レベルメーターのL／Rを見ながら、信号がクリップしないように注意してください。

6. **ZERO[⏮] キーを押してカウンターがゼロの位置に戻り、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。**
バウンスが始まります。

7. **録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。**

HINT
バウンス機能とオートパンチイン／アウト機能(→P37)を組み合わせることもできます。

ドラム／ベースの演奏をオーディオトラックに録音する（リズムレコーディング機能）

MRS-8では、すべてのトラックを再生しながら、ドラムトラックまたはベーストラックだけを任意のオーディオトラックにバウンスできます（リズムレコーディング機能）。
例えば、録音済みのオーディオトラックに合わせてパッドを叩き、ドラムのフィルインを加えたい場合などに便利です。

録音ソースを選択する

プロジェクトが初期状態のときは、バウンスを実行時の録音ソースとして、[MASTER]フェーダー直後の信号が選ばれています。ドラム／ベーストラックを録音するには、バウンス実行時の録音ソースをドラムトラックまたはベーストラックに切り替えます。

1. **メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

```
SYSTEM
PROJECT
```

2. **左右のカーソルキーを使って“SYSTEM BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

3. **左右のカーソルキーを使って“BOUNCE REC SRC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

現在選ばれているバウンス実行時の録音ソースが表示されます。

```
REC SRC
MASTER
```

設定値は次の中から選択できます。

- MASTER
  [MASTER]フェーダー直後の信号
- DRUM TR
  ドラムトラック
- BASS TR
  ベーストラック

4. **ダイアルを回して“DRUM TR”または“BASS TR”を選んでください。**

5. **[EXIT]キーを繰り返し押して、メイン画面に戻ってください。**

リズムレコーディングを実行する

楽曲全体を再生しながら、ドラム／ベーストラックのみを任意のオーディオトラックにバウンスします。

1. **メイン画面で[BOUNCE]キーを押してください。**

キーが点灯し、バウンス機能が有効になります。

2. **録音先となるトラックのステータスキーを何度か押し、キーを赤く点灯させてください。**

これで、「録音ソースを選択する」の手順4で選んだ信号が録音できます。

HINT
ドラムトラックをステレオで録音したいときは、録音先としてステレオトラック（またはモノラルトラック×2）を選んでください。モノラルトラックを選んだ場合は、左右の信号がモノラルにミックスされて録音されます。

3. **リズムセクションの[SONG/PATTERN]キーを押し、ダイアルを回して録音するリズムパターン／リズムソングを選択してください。**

パッドの演奏を録音したい場合は、空のリズムパターン／リズムソングを選びます。また、パッドに演奏したい音色が割り当てられているかを確認してください。

4. **PLAY[▶]キーを押して、ドラム／ベーストラックの出力レベルを調節してください。**

このとき、レベルメーターを見ながら信号がクリップしないように注意してください。

5. **ZERO[⏮] キーを押してカウンターゼロの位置に移動し、録音を開始してください。**

リズムパターンやリズムソングの演奏がオーディオトラックに録音されます。録音中にパッドを叩けば、その演奏も加えられます。

6. **最後まで録音したら、STOP[■]キーを押してください。**

7. **[BOUNCE]キーを押してください。**

キーが消灯し、バウンス機能が解除されます。バウンス機能の動作を元に戻すには、「録音ソースを選択する」を参考にして、録音ソースを"MASTER"に戻してください。

前カウントの動作を設定する

初期状態のプロジェクトでは、録音操作を行うと4拍の前カウントが鳴ります。このカウントは必要に応じて拍数や音量を変更できます。

1. **メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

SYSTEM
PROJECT

2. **左右のカーソルキーを使って"SYSTEM PreCount"と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

PreCount
COUNT

3. **前カウントの拍数を変更したいときは、[ENTER]キーを押してください。**

現在の前カウントの拍数が表示されます。ダイアルを回して前カウントの拍数を次の中から選んでください。

- OFF
  前カウントをオフにします。
- 1〜8
  1〜8拍の前カウントを鳴らします。
- SPECIAL
  次のような特殊な前カウントを鳴らします。

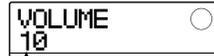
COUNT
4

前カウントの拍数

設定が終わったら[EXIT]キーを押して手順2の画面に戻ってください。

4. **前カウントの音量を変更したいときは、左右のカーソルキーを使って"PreCount VOLUME"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。ダイアルを回して前カウントの音量(0〜15)を調節してください。

VOLUME
10

前カウントの音量

5. **設定が終わったら、[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。**

これで、録音操作を行ったときに、指定した拍数/音量で前カウントが鳴ります。

リファレンス[トラック編集]

ここでは、トラック1〜8またはマスタートラックに録音されたオーディオデータの編集方法を説明します。トラックの編集方法には、トラック内部から特定の範囲を指定して行う編集と、Vテイク単位で行う編集の2種類があります。

範囲を指定する編集

ここでは、トラックの特定範囲を編集する方法を説明します。

範囲を指定する編集の基本操作

範囲を指定する編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに"SYSTEM PROJECT"と表示されます。

```
SYSTEM
PROJECT
```

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"SYSTEM TR EDIT"と表示させてください。

```
SYSTEM
TR EDIT
```

3. [ENTER]キーを押してください。

特定範囲の編集を行うトラックエディットメニューが表示されます。

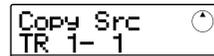
```
TR EDIT
Copy
```

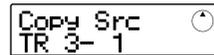
4. 左右のカーソルキーを使って、次の中から編集コマンドを選択してください。

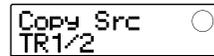
- Copy（コピー）
  指定した範囲のオーディオデータを複製します。
- Move（ムーブ）
  指定した範囲のオーディオデータを移動します。
- Erase（イレース）
  指定した範囲のオーディオデータを消去します。
- Trim（トリム）
  指定した範囲のオーディオデータを残し、それ以外の範囲を削除します。
- Fade I/O（フェードイン／アウト）
  指定した範囲のオーディオデータをフェードインまたはフェードアウトさせます。
- Reverse（リバース）
  指定した範囲のオーディオデータを前後に反転させます。

5. [ENTER]キーを押してください。

編集の対象となるトラックとVテイクを指定する画面に切り替わります。例えば、手順4でCopyを選ぶと、表示が次のように変わります。

```
Copy Src
TR 1- 1
```

6. ダイアルまたはステータスキーでトラック番号（1〜8、MASTER）を選び、上下のカーソルキーでVテイク番号（1〜10）を選択してください。

```
Copy Src
TR 3- 1
```

トラックで現在選択されていないVテイクも、編集の対象として指定できます。なお、トラック8が選ばれた状態でさらにダイアルを右に回すと、奇数／偶数番号の順に並んだ2トラック（トラック1／2、トラック7／8など）、またはマスタートラックを選択できます。

```
Copy Src
TR1/2
```

NOTE

- 奇数／偶数番号の順に並ぶモノラルトラックのステータスキーを同時に押して、2つのモノラルトラックを選ぶことも可能です。
- ステレオトラックのステータスキーを繰り返し押すと、奇数番号トラック、偶数番号トラック、ステレオトラックの順に選択できます。
- 編集元として2トラックまたはマスタートラックを選んだ場合、編集先は2トラックまたはマスタートラックのみが選択

できます。このとき、それぞれのトラックで現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

7. [ENTER]キーを押してください。

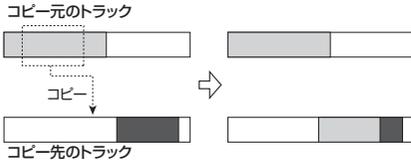
これ以降の操作方法は、手順４で選択した編集コマンドに応じて異なります。各コマンドの説明をご参照ください。

8. 編集コマンドを実行したら、[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

NOTE

コマンドを実行してオーディオデータを書き換えると、元に戻すことはできませんのでご注意ください。重要なデータは後から復帰できるようキャプチャー／スワップ機能（→ P53）を使って、あらかじめキャプチャーしておいてください。

指定範囲のデータを複製する

指定した範囲のオーディオデータを、任意のトラック／Vテイクの指定した位置へとコピーします。コピーを実行すると、指定した範囲のデータがコピー先に上書きされ、コピー元のデータはそのまま残ります。

1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1〜6を参考にして、コピー元となるトラック／Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面ではコピーの開始位置を指定できます。

コピーの開始位置は、カウンターに分／秒／ミリ秒（M／S／MS）単位、小節／拍／チック（MEASURE／BEAT／TICK）単位で表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回してコピーの開始位置を指定してください。

編集位置は、分／秒／ミリ秒単位、あるいは小節／拍／チック単位のどちらでも指定できます。MARKER[⏮]／[⏭]キーを使ってマーク（→P36）を呼び出し、開始位置として指定することもできます。

HINT

録音されていない位置を指定すると、ディスプレイに“*”マークが表示されます。

3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Copy Src END”に変わります。この画面では、コピー範囲の終了位置が指定できます。

HINT

指定された範囲は、次に新しい位置が指定されるまで維持されます。複数のトラックの同じ範囲を編集したいときは、直前の設定をそのまま利用できます。

4. 手順2と同じ要領で、コピーの終了位置を指定してください。

PLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Copy Dst TR x-yy”(xにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります）に変わります。この画面では、コピー先のトラック／Vテイクが選べます。

HINT

コピー先として、コピー元と同じトラックを選ぶことも可能です。コピー元とコピー先の範囲が重複する場合でもコピーが行えます。

6. コピー元を選択したときと同じ要領でコピー先のトラック／Vテイクを選び、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面ではコピー先の開始位置が指定できます。

Copy Dst
TO
3 15 0 75- 4- 0
MARKER 00

7. **手順 2 と同じ要領でコピー先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“Copy SURE?”と表示されます。

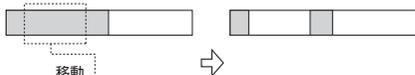
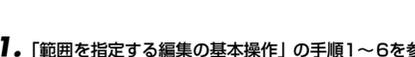
8. **コピーを実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

コピーが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

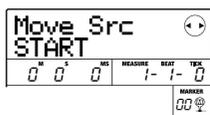
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲のデータを移動する

指定した範囲のオーディオデータを、任意のトラック／Vテイクの指定した位置へと移動します。

移動を実行すると、移動先にオーディオデータが上書きされ、移動元のデータは消去されます。

移動元のトラック
移動
移動先のトラック

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、移動元となるトラック／Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では移動元の開始位置が指定できます。

Move Src
START
0 0 0 1- 1- 0
MARKER 00

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して移動元の開始位置を指定してください。**

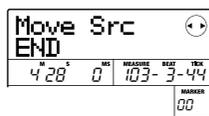
編集位置は、時間単位、小節／拍／チック単位、マークのいずれかを使って指定できます。

HINT

録音されていない位置を指定すると、ディスプレイに“＊”マークが表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

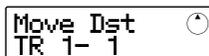
表示が“Move Src END”に変わります。この画面は、移動元の終了位置が指定できます。

Move Src
END
4 28 0 103- 3-44
MARKER 00

4. **手順2と同じ要領で、移動元の終了位置を指定してください。**

PLAY[►]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Move Dst TR x-yy”(xにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります)に変わります。この画面では、移動先のトラック／Vテイクが選べます。

Move Dst
TR 1- 1

HINT

移動先として、移動元と同じトラックを選ぶことも可能です。

6. **移動元を選択したときと同じ要領で移動先のトラック／Vテイクを選び、[ENTER] キーを押してください。**

表示が次のように変わります。ここでは、移動先の先頭位置を指定します。

Move Dst
TO
4 28 0 103- 3-44
MARKER 00

7. **手順2と同じ要領で移動先の先頭位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに"Move SURE?"と表示されます。

8. **移動を実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

移動が完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲のデータを消去する

指定した範囲のオーディオデータを消去して、無音の状態に戻します。

消去

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1〜6を参考にして、消去したいトラック／V テイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では消去の開始位置が指定できます。

Ers Src
START
M S MS 0 0 0 MEASURE BEAT TICK 1- 1- 0
MARKER 00

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して消去の開始位置を指定してください。**

編集位置は、時間、小節／拍／チック、マークのいずれかを使って指定できます。

HINT

録音されていない位置を指定すると、ディスプレイに"＊"マークが表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が"Ers Src END"に変わります。この画面では、消去の終了位置が指定できます。

Ers Src
END
M S MS 1 44 0 MEASURE BEAT TICK 40- 4-23
MARKER 00

4. **手順2と同じ要領で、消去の終了位置を指定してください。**

PLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

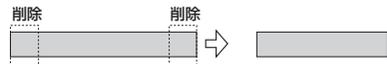
ディスプレイに"Erase SURE?"と表示されます。

6. **消去を実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

消去が完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲の前後を削除する(トリミング)

指定した範囲のオーディオデータを残し、それ以外の部分を削除します（トリミング）。例えば、完成したマスタートラックの前後の不要な部分を取り除きたいときに便利です。

削除　削除

NOTE

トリミングによって指定した範囲より手前のデータが削除されたとき、残ったオーディオデータは自動的に前に詰められます。このため、他のトラックとはタイミングが合わなくなりますのでご注意ください。

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1〜6を参考にして、トリミングしたいトラック／Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では残しておきたい範囲の開始位置が指定できます。

Trim Src
START
M S MS 0 0 0 MEASURE BEAT TICK 1- 1- 0
MARKER 00

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して開始位置を指定してください。**

編集位置は、時間、小節／拍／チック、マークのいずれかを使って指定できます。

HINT

録音されていない位置を指定すると、ディスプレイに“＊”マークが表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Trim Src END”に変わります。この画面では、残しておきたい範囲の終了位置が指定できます。

Trim Src
END
M S MS 4 10 0 MEASURE BEAT TICK 96- 4- 16
MARKER 00

4. **手順2と同じ要領で、終了位置を指定してください。**

PLAY[►]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“Trim SURE?”と表示されます。

6. **トリミングを実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

トリミングが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

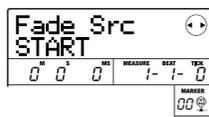
指定範囲のデータをフェードイン／アウトさせる

指定した範囲のオーディオデータをフェードインまたはフェードアウトさせます。

フェードイン

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1〜6を参考にして、フェードイン／アウトさせたいトラック／V テイクを選び、[ENTER] キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面ではフェードイン／アウトの開始位置が指定できます。

Fade Src
START
M S MS 0 0 0 MEASURE BEAT TICK 1- 1- 0
MARKER 00

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回してフェードイン／アウトの開始位置を指定してください。**

編集位置は、時間、小節／拍／チック、マークのいずれかを使って指定できます。

HINT

録音されていない位置を指定すると、ディスプレイに“＊”マークが表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Fade Src END”に変わります。この画面では、フェードイン／アウトの終了位置が指定できます。

Fade Src
END
M S MS 0 10 0 MEASURE BEAT TICK 4- 4- 17
MARKER 00

4. **手順2と同じ要領で、フェードイン／アウトの終了位置を指定してください。**

PLAY[►]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

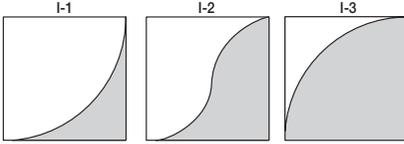
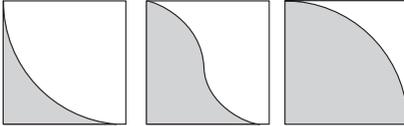
表示が次のように変わります。

Fade Src
CURVE I-1

音量変化カーブ

6. **ダイアルを回して、フェードインまたはフェードアウトの音量変化カーブを選んでください。**

I-1 〜 I-3 を選ぶとフェードイン、o-1 〜 o-3 を選ぶとフェードアウトを行います。それぞれの音量変化カーブの違いは、次の通りです。

フェードイン
I-1 I-2 I-3

フェードアウト
o-1 o-2 o-3

7. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“Fade SURE?”と表示されます。

8. **フェードイン／アウトを実行するには、[ENTER]キーを押してください。**

フェードイン／アウトが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲のデータを反転させる

指定した範囲のオーディオデータを前後に反転させます。

反転
A B C D E ⇨ E D C B A

1. **「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、反転させたいトラック／Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では反転させる開始位置が指定できます。

Rvrs Src
START
0 0 0 1- 1- 0
MARKER 00

2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して反転の開始位置を指定してください。**

編集位置は、時間、小節／拍／チック、マークのいずれかを使って指定できます。

HINT

録音されていない位置を指定すると、ディスプレイに“*”マークが表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Rvrs Src END”に変わります。この画面では、反転の終了位置が指定できます。

Rvrs Src
END
1 18 0 42- 2- 0
MARKER 00

4. **手順2と同じ要領で、反転の終了位置を指定してください。**

PLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“Reverse SURE?”と表示されます。

6. **反転を実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

反転が完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

Vテイクを操作する編集

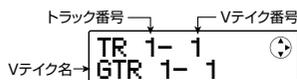
ここでは、Vテイク単位で行う編集方法を説明します。あるVテイクの全内容を他のVテイクに移動したり、特定のV テイクをすべて消去したりしたいときは、この方法が便利です。

Vテイクを操作する編集の基本操作

V テイク単位で行う編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

2. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに次の画面を呼び出してください。

トラック番号　Vテイク番号
Vテイク名
TR 1- 1
GTR 1- 1

この画面では、V テイクを選択します。この画面が表示されている間は、オーディオトラック（トラック1〜8、マスター）のVテイクを切り替えできます。

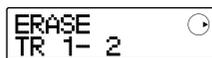
HINT
現在選択されているVテイクに何も録音されていないときは、Vテイク名の欄に“NO DATA”と表示されます。

3. 左右のカーソルキーまたはステータスキーとダイアルを使って、操作対象となるトラック／Vテイクを選択してください。

現在選ばれているトラックのステータスキーは橙色に点灯します。なお、操作対象としてマスタートラックを選択することも可能です。この場合、トラック番号の位置に“M”と表示されます。

HINT
ステレオトラックのステータスキーを繰り返し押すと、奇数番号トラック、偶数番号トラックの順に選択できます。

4. コントロールセクションの [FUNCTION] キーを押してください。

Vテイク単位の編集コマンドが呼び出されます。

ERASE
TR 1- 2

5. [FUNCTION] キーを繰り返し押して、次の中から目的の編集コマンドを呼び出してください。

- ERASE（イレース）
  指定したVテイクのオーディオデータを消去します。
- COPY（コピー）
  指定したVテイクのオーディオデータを、任意のVテイクに複製します。
- MOVE（ムーブ）
  指定したVテイクのオーディオデータを、任意のトラックに移動します。
- EXCHG（エクスチェンジ）
  指定した2本のVテイクのオーディオデータを入れ替えます。
- IMPORT（インポート）
  SDカード上に保存された他のプロジェクトから任意のVテイクを取り込みます。

HINT
編集コマンドの選択中にトラック／ V テイクを選び直すこともできます。

6. [ENTER]キーを押してください。

これ以降の操作は、手順5で呼び出した編集コマンドに応じて異なります。各コマンドの説明をご参照ください。

7. 編集コマンドを実行したら、[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

NOTE
コマンドを実行してオーディオデータを書き換えると、元に戻すことはできませんのでご注意ください。重要なデータは後から復帰できるようキャプチャー／スワップ機能（→ P53）を使って、あらかじめキャプチャーしておいてください。

Vテイクを消去する

指定したVテイクのオーディオデータを消去します。消去されたVテイクは、未録音の状態になります。

消去

1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、消去したいトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに“ERASE”と表示させて[ENTER]キーを押してください。

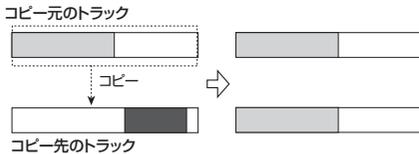
ディスプレイに“ERASE SURE?”と表示されます。

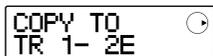
2. 消去を実行するには、もう1回[ENTER] キーを押してください。

該当するVテイクは名前が“NO DATA”に戻り、未録音となります。消去が完了すると、Vテイクの選択画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

Vテイクを複製する

指定したVテイクを任意のトラック／Vテイクにコピー（複製）します。コピー元のすべてのオーディオデータは、コピー先のVテイクに上書きされます。

コピー元のトラック
コピー
コピー先のトラック

1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、複製したいトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに“COPY”と表示させて [ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面では、コピー先となるトラック／Vテイクが選択できます。

```
COPY TO
TR 1- 2E
```

HINT
編集の対象となるVテイクに何も録音されていない場合は、Vテイク番号の隣りに“E”の文字が表示されます。

2. 左右のカーソルキーまたはステータスキーとダイアルを使ってコピー先のトラック／Vテイク番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。

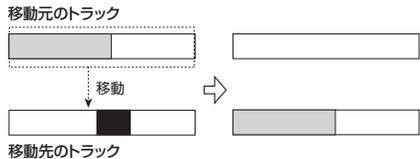
コピー先にオーディオデータがないときは“COPY SURE?”、オーディオデータが存在するときは“OverWrt?”と表示されます。
“OverWrt?”と表示された場合、コピーを実行するとコピー先のオーディオデータは上書きされます。

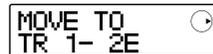
3. コピーを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

コピーが完了すると、Vテイクの選択画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

Vテイクを移動する

指定したVテイクのオーディオデータを、任意のトラック／Vテイクに移動します。移動元のオーディオデータはすべて消去され、移動先のVテイクに上書きされます。

移動元のトラック
移動
移動先のトラック

1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、移動元となるトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに“MOVE”と表示させて [ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面では、移動先となるトラック／Vテイクが選択できるようになります。

```
MOVE TO
TR 1- 2E
```

HINT
編集の対象となるVテイクに何も録音されていない場合は、Vテイク番号の隣りに“E”の文字が表示されます。

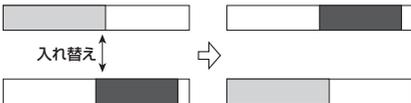
2. **左右のカーソルキーまたはステータスキーとダイアルを使って移動先となるトラック／Vテイク番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。**

移動先にオーディオデータがないときは"MOVE SURE?"、オーディオデータが存在するときは"OverWrt?"と表示されます。
"OverWrt?"と表示された場合、移動を実行すると、移動先のオーディオデータは上書きされます。

3. **移動を実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。**

移動が完了すると、Vテイクの選択画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

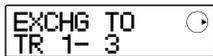
Vテイク同士を入れ替える

指定した2つのVテイクのオーディオデータを入れ替えます。

入れ替え

NOTE
マスタートラックのVテイクを入れ替えることはできません。

1. **「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、入れ替えたいトラック／Vテイクの片方を選び、ディスプレイに"EXCHG"と表示させて[ENTER]キーを押してください。**

もう一方のトラック／Vテイクが選択可能になります。

EXCHG TO
TR 1- 3

2. **左右のカーソルキーまたはステータスキーとダイアルを使って入れ替え先のトラック／Vテイク番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。**

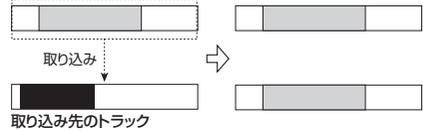
ディスプレイに"EXCHG SURE?"と表示されます。

3. **入れ替えを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。**

入れ替えが完了すると、Vテイクの選択画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

他のプロジェクトからVテイクを取り込む

他のプロジェクトにある任意のVテイクを、操作中のプロジェクトの指定したトラック／Vテイクへ取り込みます。取り込み先にあるオーディオデータは消去され、取り込み元のデータが上書きされます。

取り込み元プロジェクトのトラック
取り込み
取り込み先のトラック

NOTE
マスタートラックは、取り込み先、取り込み元に指定できません。

1. **「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、取り込み先となるトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに"IMPORT"と表示させて[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに取り込み元となるプロジェクト名が表示されます。

IMPORT
PRJ002 2
プロジェクト番号
取り込み元のプロジェクト名

2. **ダイアルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では取り込み元のトラック／Vテイクが選択できるようになります。

トラック／Vテイク番号
TR 6- 1
T06-LdVo 2
Vテイク名

3. **左右のカーソルキーまたはステータスキーとダイアルを使って取り込み元のトラック/Vテイク番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。**

未録音のトラック/Vテイクを選んだときは、Vテイク名の欄に“NO DATA”と表示されます。

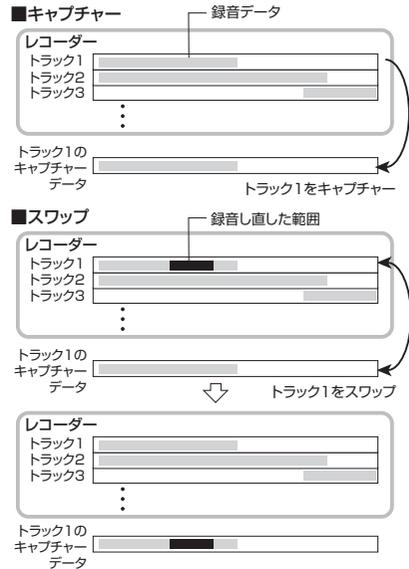
4. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。取り込み先にオーディオデータが存在するときは“OverWrt?”と表示されます。取り込みを実行すると、そのオーディオデータは上書きされます。

5. **取り込みを実行するにはもう1回[ENTER]キーを押してください。**

取り込みが完了するとVテイクの選択画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

トラックのキャプチャーとスワップ

“キャプチャー/スワップ”とは、任意のトラックで選ばれているVテイクをキャプチャー(取得)しておき、必要なときに元のトラックのVテイクとスワップ(交換)する機能です。
編集を行う前にそのトラックのデータをキャプチャーしておけば、編集結果が気に入らない場合でも、スワップして元の状態に戻せます。

キャプチャー/スワップは、トラック単位で行えます。必要ならば、すべてのオーディオトラックをキャプチャーしておくことも可能です。
キャプチャーされたオーディオデータは、他のプロジェクトを読み込んだり、電源をオフにしたりするまで、SDカード上に保存されます。

トラックをキャプチャー(取得)する

任意のトラックのVテイクをキャプチャーします。

1. **メイン画面で、ディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

SYSTEM
PROJECT

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM CAP/SWAP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

CAPTURE
TR1

3. **ステータスキーまたはダイアルを使って、キャプチャーしたいトラックを選択してください。**

現在選ばれているトラックに対応するステータスキーは、橙色に点灯します。なお、マスタートラックをキャプチャーすることも可能です。この場合は、[MASTER]ステータスキーが点灯します（ディスプレイに“MASTER”と表示されます）。

HINT

- ステレオリンクが有効なトラック、ステレオトラック、マスタートラックでは、ステレオ単位のキャプチャーのみが可能です。
- 未録音のＶテイクが選ばれているトラックはキャプチャーできません。

4. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“CAPTURE SURE?”と表示されます。

5. **キャプチャーを実行するには、もう１回[ENTER]キーを押してください。**

キャプチャーが完了すると、ディスプレイに“SWAP TR x”（xにはトラック番号が入ります）と表示されます。これは、トラックがキャプチャーされ、スワップ可能な状態になったことを表します。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

6. **メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。**

トラックをスワップ(交換)する

キャプチャーされたオーディオデータを、対応するオーディオトラックとスワップ（交換）します。

1. **メイン画面で、ディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM CAP/SWAP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

3. **ステータスキーまたはダイアルを使って、以前キャプチャーしたトラックを選択してください。**

キャプチャー済みのトラックを選ぶと、ディスプレイに“SWAP”と表示されます。

SWAP
TR1

HINT

キャプチャーされていないトラックを選んだ場合は、“CAPTURE”と表示されます。

NOTE

キャプチャーしたオーディオデータは、元のトラックにのみスワップできます。

4. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“SWAP SURE?”と表示されます。

5. **スワップを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。**

スワップが完了すると、選択したトラックのオーディオデータと、以前キャプチャーしたオーディオデータが交換されます。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

スワップを行った後に再度スワップを行えば、トラックの内容はスワップ実行前の状態に戻ります。

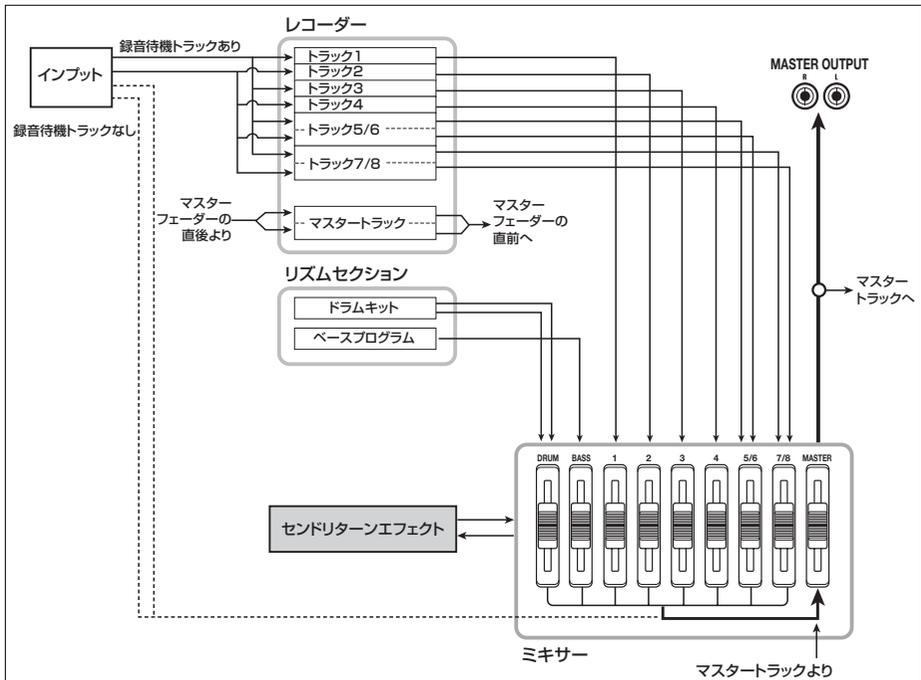
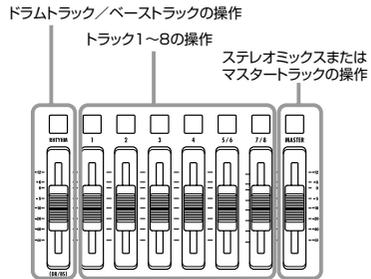
6. **メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。**

リファレンス[ミキサー]

ここではMRS-8のミキサーについて説明します。

ミキサーについて

MRS-8には、オーディオトラックの出力信号、およびドラムキット／ベースプログラムの出力信号（ドラムトラック／ベーストラック）をステレオにミックスし、MASTER OUTPUT 端子から出力するためのミキサーが内蔵されています。
ミキサー内部では、トラックごとの音量、パン、EQ、センドリターンエフェクトの深さといった要素（トラックパラメーター）を調節できます。

オーディオトラックの音量を調節するには、フェーダーセクションの対応するフェーダー（1～4、5／6、7／8）を使用します。また、[MASTER]フェーダーは、ステレオミックス／マスタートラックの音量を調節します。
ドラムトラック／ベーストラックの音量を調節するには、[DRUM/BASS]キーでドラムトラックまたはベーストラックを選んでから、[RHYTHM]フェーダーを操作します。
同じように、オーディオトラックのミュートのオン／オフ切り替えには対応するステータスキー（1～4、5／6、7／8）、ドラム／ベーストラックのミュートのオン／オフ切り替えには [RHYTHM] ステータスキーを操作します。また、[MASTER] ステータスキーは、マスタートラックの録音／再生の切り替えに使用します。

録音トラックが選ばれていないときは、インプットからの信号を内蔵ミキサーに送り、バウンスやミックスダウン時の出力信号にミックスすることも可能です。この場合、インプットの信号に対しても、パンやセンドリターンエフェクトの深さといったトラックパラメーターを調節できます。

入力信号をトラックに割り当てる

ここでは、INPUT端子1／2や内蔵マイクの中から入力ソースとなる信号を選び、録音先のオーディオトラックに送る方法を説明します。

MRS-8ではINPUT端子1／2、および内蔵マイクの中から最大 2 種類の信号を入力ソースとして選択できます。INPUT端子1と内蔵マイクは切り替え式で、どちらか一方のみが利用できます。選択可能な組み合わせは次の通りです。

入力ソース	信号の種類
INPUT端子1	モノラル
INPUT端子2	モノラル
内蔵MIC	モノラル
INPUT端子1／2	ステレオ
内蔵マイク＋INPUT端子2	ステレオ

NOTE

- 内蔵マイクは、インサートエフェクトで“CLEAN”“DIST”“ACO/BASS SIM”“BASS”以外のアルゴリズムが選択されているときに利用できます。
- ただし、上記のアルゴリズムが選ばれていても、PRE AMP/DRIVE モジュールが“CABINET”またはオフのときは内蔵マイクが利用できます。
- 内蔵マイクが利用できるかどうかは、[MIC] キーの点滅／消灯で確認できます。内蔵マイクが利用可能なときはキーが点滅、利用できないときはキーが消灯します。

1. INPUT端子1／2を使って録音する場合は、録音したい楽器やマイクが接続されていることを確認してください。

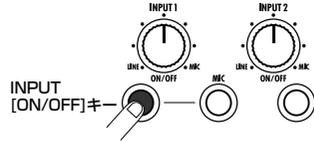
NOTE

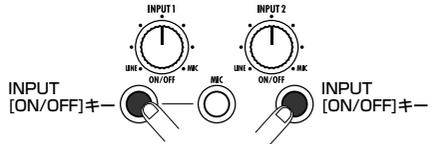
INPUT端子1を使って録音するときは、接続した楽器に応じて、リアパネルの [INPUT1 SELECT] スイッチが適切な位置に設定されているかを確認してください。

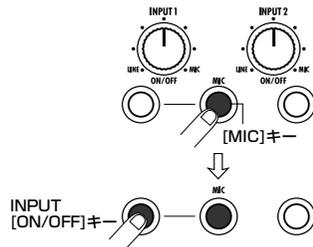
2. 入力ソースを、次の中から選んでください。

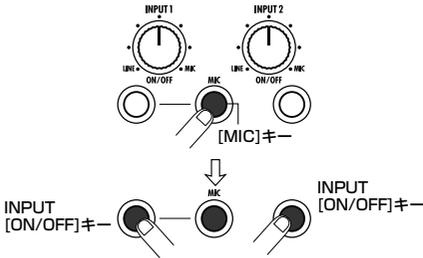
入力ソースの選択には、INPUT[ON/OFF]キー 1／2と[MIC]キーを使います。該当するキーを繰り返し押せば、点灯／消灯（または点滅）が交互に切り替わります。

●INPUT端子×1を選択する場合

[MIC]キーが点滅または消灯していることを確認し、楽器を接続した端子に対応するINPUT[ON/OFF] キーを押して、キーを点灯させます。

●INPUT端子×2を選択する場合

[MIC] キーが点灯していないことを確認し、片方のINPUT[ON/OFF] キーを押して点灯させ、そのキーを押さえながらもう一方のINPUT[ON/OFF] キーを押して点灯させます。

●内蔵マイクのみを選択する場合

[MIC] キーを押して点灯させてから、INPUT[ON/OFF]キー 1を押してキーを点灯させます。

●内蔵マイク＋INPUT端子2を選択する場合

[MIC] キーを押して点灯させてから、INPUT[ON/OFF] キー 1を押しながらINPUT[ON/OFF]キー 2を押し、両方のINPUT[ON/OFF]キーを点灯させます。

3. **楽器を演奏しながら、手順2で選んだインプットに対応する [INPUT] コントロールを回して入力感度を調節してください。**

内蔵マイクの入力感度は、[INPUT] コントロール 1 を使って調節できます。最大の音量で入力したときに、対応する [PEAK] インジケーターがかすかに点滅するように調節します。

4. **入力ソースにインサートエフェクトをかけて録音したい場合は、エフェクトセクションの [INPUT SRC]キーを押し、ダイアルを回して設定値を “IN” に切り替えてください。**

入力ソースにインサートエフェクトが挿入されます。
インサートエフェクトを通さずに録音したいときは、エフェクトセクションの[INSERT EFFECT]キーを何度か押して、キーを消灯させます（キーが消灯している間、インサートエフェクトがバイパスされます）。

設定が終わったら、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻してください。

HINT

プロジェクトが初期状態のとき、インプットにインサートエフェクトが挿入され、ギター／ベースの録音に最適なパッチが選ばれています。

5. **インサートエフェクトのパッチを切り替えるには、エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では、上下のカーソルキーでインサートエフェクトのアルゴリズム、ダイアルでそのアルゴリズムに含まれるエフェクトパッチを選択できます。

```
CLEAN        PATCH
Standard         0
```

6. **上下のカーソルキーとダイアルを使ってエフェクトパッチを選び、[EXIT]キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。
なお、録音トラックに送られる信号レベルは、インサートエフェクトの設定に応じて変化します。パッチを切り替えたときや、エフェクトの設定を変更したときは、手順７〜９を参考にして録音レベルを調節し直してください。

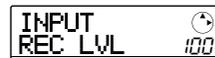
7. **メイン画面で、ディスプレイセクションの[TRACK PARAMETER] キーを押し、続いて INPUT[ON/OFF]キー 1または2を押してください。**

ディスプレイ1列目に“INPUT”と表示されます。この表示はインプットのトラックパラメーターが呼び出されていることを表します。

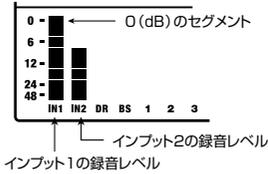
```
INPUT
EFX SEND         0
```

8. **下向きのカーソルキーを何度か押して、ディスプレイ2列目に“REC LVL”と表示させてください。**

これで、入力信号の録音レベルが調節できます。

```
INPUT
REC LVL        100
```

9. **楽器を最大音量で演奏しながら、ダイアルを回して録音レベルを調節してください。**

REC LVLは、インサートエフェクト通過し、録音トラックに送られる信号レベルを調節するパラメーターです。レベル調節後の信号レベルは、ディスプレイのレベルメーターで確認できます。最大音量時に、レベルメーターの0（dB）のセグメントがかすかに点滅するように設定してください。

0(dB)のセグメント
インプット2の録音レベル
インプット1の録音レベル

録音レベルを設定したら、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

HINT

インサートエフェクトをバイパスして録音する場合、REC LVLパラメーターを100にすると、ユニティゲイン（入力レベルと等価）の信号が録音トラックに送られます。

10. 録音先となるトラックのステータスキーを何度か押して、キーを赤く点灯させてください。

選択した入力ソースの信号が、そのトラックに送られます。モノラルトラックは2本まで、ステレオトラックは1本のみ選択できます。

2本のモノラルトラックを選ぶ場合、選択可能な組み合わせは奇数番号／偶数番号の順に並ぶトラック（トラック1／2、3／4）に限られます。2本のトラックを選択するには、片方のステータスキーを赤く点灯させ、そのキーを押し続けたままもう一方のステータスキーも赤く点灯させます。

送り先として選んだトラックに応じて信号の流れが次のように変わります。

●モノラルトラック×1を選んだ場合

入力ソース=1系統
INPUT端子1（内蔵マイク）または INPUT端子2 → レコーダー：トラック

入力ソース=2系統
INPUT端子1（内蔵マイク）、INPUT端子2 → レコーダー：トラック

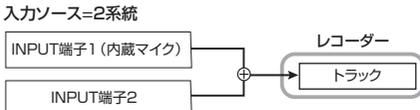
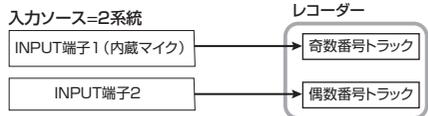
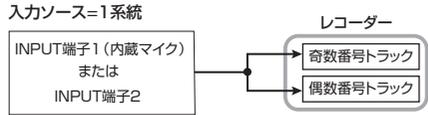
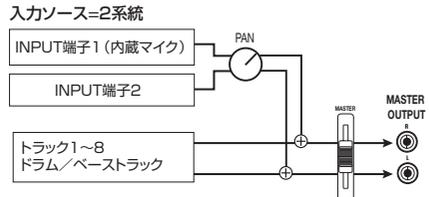
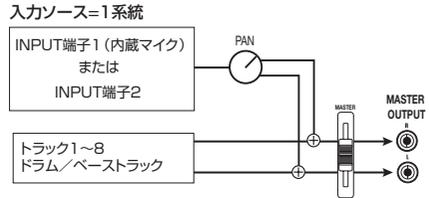
●ステレオトラックまたはモノラルトラック×2を選んだ場合

入力ソース=1系統
INPUT端子1（内蔵マイク）または INPUT端子2 → レコーダー：奇数番号トラック、偶数番号トラック

入力ソース=2系統
INPUT端子1（内蔵マイク） → レコーダー：奇数番号トラック
INPUT端子2 → レコーダー：偶数番号トラック

●録音先が選ばれていない場合

入力ソース=1系統
INPUT端子1（内蔵マイク）または INPUT端子2 → PAN
トラック1～8 ドラム／ベーストラック
MASTER
MASTER OUTPUT R L

入力ソース=2系統
INPUT端子1（内蔵マイク）、INPUT端子2 → PAN
トラック1～8 ドラム／ベーストラック
MASTER
MASTER OUTPUT R L

HINT

モノラルトラック×2の動作を連動させて、ステレオトラックとして利用することもできます（→ P60）。この場合、トラックパラメーターのPANは、左右の音量バランスを調節するBALANCEパラメーターとして動作します。

トラックごとに信号を加工する（トラックパラメーター）

MRS-8 の内蔵ミキサーでは、トラックごとに音量、パン、EQ、センドリターンエフェクトのかかり具合などの要素（トラックパラメーター）を調節し、トラックごとに信号を加工できます。

NOTE

オーディオトラック5／6、7／8、ドラムトラックはステレオ仕様です。これらのトラックでは、Vテイク番号（オーディオトラックのみ）を除くトラックパラメーターの設定が左右共通となります。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

2. 左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って、操作したいトラック／インプットを選択してください。

```
TR 3          VALUE
EQ HI G           0
```

HINT

- ステレオトラック（トラック5／6、7／8）のVテイクを切り替えるとき、キーを押すたびに対象となるトラック（奇数番号トラック／偶数番号トラック）が切り替わります。
- ドラムトラック／ベーストラックを [RHYTHM] ステータスキーで選択する場合、キーを押すたびに対象となるトラックが切り替わります。このとき、パッドやフェーダーで操作できるトラックも切り替わります。

3. 上下のカーソルキーを使って調節したいトラックパラメーターを選んでください。

それぞれのトラック／インプットで選択可能なパラメーターは、次の通りです。

■ トラックパラメーター一覧

パラメーター	表示	設定範囲	解説	トラック1〜4	トラック5〜8	マスタートラック	ドラム／ベーストラック	インプット
EQ HI GAIN (*)	EQ HI G	−12〜+12dB	ハイ EQ のブースト／カット量を− 12（dB）〜+12（dB）の範囲で調節します。このパラメーターは、ハイEQがオンの場合にのみ表示されます。	○	○	---	○	---
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500〜18000 (Hz)	ハイEQでブースト／カットする周波数を選択します。このパラメーターは、ハイEQがオンの場合にのみ表示されます。	○	○	---	○	---
EQ LOW GAIN (*)	EQ LO G	−12〜+12dB	ローEQ のブースト／カット量を− 12（dB）〜+12（dB）の範囲で調節します。このパラメーターは、ローEQがオンの場合にのみ表示されます。	○	○	---	○	---
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40〜1600 (Hz)	ローEQでブースト／カットする周波数を選択します。このパラメーターは、ローEQがオンの場合にのみ表示されます。	○	○	---	○	---
EFX SEND LEVEL (*)	EFX SEND	0〜100	センドリターンエフェクトに送られる信号の量を調節します。	○	○	---	○	○
PAN	PAN	L100〜0〜R100	該当するトラックのパン（左右の位置）を調節します。ステレオ仕様のトラックでは左右トラックの音量バランスを調節します。	○	○	---	○	○
V-TAKE	TR x-y	x＝1〜8、y＝1〜10	該当するトラックで使用するVテイクを選択します（→P32）。xにはトラック番号、yにはV テイク番号が入ります。	○	○	○	---	---
FADER	FADER	0〜127	現在のフェーダーの値を設定します。	○	○	○	○	---
REC LVL	REC LVL	0〜127	録音レベルを調節します。	---	---	---	---	○
STEREO LINK	ST LINK	ON／OFF	トラック1／2、または3／4でパラメーターを連動させるステレオリンク機能のオン／オフを切り替えます（→P60）。	○	---	---	---	---

＊マークの付いたパラメーターは[ENTER]キーを使ってオン／オフを切り替えできます。
○：該当するトラック／インプットに含まれるパラメーター

NOTE
録音トラックが選ばれている場合、インプットの信号はミキサーは通過せずに直接トラックへと送られます。このため、録音待機状態のトラックがあると、インプットのトラックパラメーターは無効となります（ただし、例外として、REC LVLパラメーターは、録音待機状態のトラックの有無にかかわらず、常に有効です）。

4. ダイアルを回して設定値を変更してください。

5. ハイEQ、ローEQ、エフェクトセンドのオン／オフを切り替えるには該当するパラメーター（前ページの表で＊マークの付いたパラメーター）を選び、[ENTER]キーを押してください。

[ENTER] キーを押すたびにオン／オフが切り替わります。例えば、ハイEQをオンからオフに切り替えると、表示が次のように変わります。

・オンの表示

```
TR1
EQ HI G        4
```

・オフの表示

```
TR1
EQ HI        oFF
```

6. 手順3～5を繰り返して、パラメーターの調節を完了させてください。

左右のカーソルキーまたはステータスキーを使えば、他のトラックのパラメーターを表示できます。複数のトラックに含まれる同種のパラメーターを調節したいときは、この方法が便利です。

7. メイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。

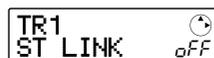
2本のトラックを連動させる（ステレオリンク）

“ステレオリンク”とは、奇数番号／偶数番号の順に並ぶモノラルトラック（トラック1／2またはトラック3／4）のパラメーターを連動させ、ステレオトラックとして利用する機能です。
ステレオリンクを有効にするには、次の操作を行います。

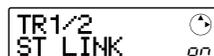
1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

2. 左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って、ステレオリンクを有効にしたい2トラックの片方を選んでください。

3. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに次の画面を呼び出してください。

```
TR1
ST LINK      oFF
```

4. ダイアルを回して、設定値をオンにしてください。

即座にステレオリンクが有効となり、選択したトラックと奇数／偶数番号の順に並ぶトラックのトラックパラメーターが連動します。設定値をオフに戻せば、いつでもステレオリンクを解除できます。

```
TR1/2
ST LINK       on
```

ステレオリンク機能が有効な間は、トラックの動作が次のように変わります。

・トラックの音量を調節するときは、奇数側トラックのフェーダーを操作します（偶数側トラックのフェーダーを操作しても何も起きません）。
・PANパラメーターは、左右のトラックの音量バランスを調節するBALANCEパラメーターとして機能します。
・PANとV-TAKEを除くトラックパラメーターは、奇数トラックの設定値が偶数トラックにコピーされます。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

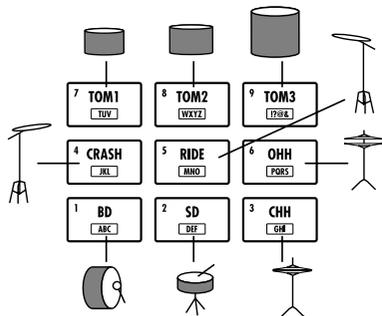
リファレンス[リズム]

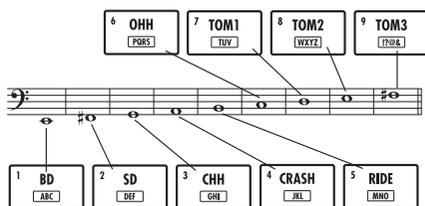
ここでは、MRS-8のリズム機能の各種操作について説明します。

リズムセクションについて

MRS-8 のリズムセクションでは、内蔵されたドラム／ベース音源を使ってリズム伴奏が行えます。例えば、単純なパターン演奏を繰り返してメトロノーム代わりに使ったり、パターン演奏の演奏順やコード進行をプログラムして1曲分のリズム伴奏を演奏したりできます。

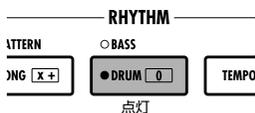
ドラムキット／ベースプログラム

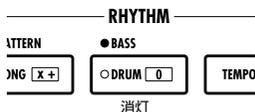
リズムセクションには、“ドラムキット”と“ベースプログラム”という2種類の音色が含まれています。
ドラムキットは、キック、スネア、ハイハットなど、27種類のドラム／パーカッション音を組み合わせたものです。MRS-8 には 8 種類のドラムキットが内蔵されており、これらの中から 1 つを選び、パッドを使って演奏したり、リズム伴奏用の音源として利用したりできます。

ドラムキットを選択すると、パッドに音色が割り当てられます。9 つのパッドに割り当てられた音色の組み合わせを“パッドバンク”と呼び、1 つのドラムキットにつき、3 つのパッドバンクが利用できます。パッドバンクを切り替えれば、同じドラムキットに含まれる他の音色をパッドに呼び出して演奏できます。

ベースプログラムは、エレクトリックベースやアコースティックベースなどの単一のベース音色です。MRS-8には 5 種類のベースプログラムが内蔵されており、これらの中から 1 つを選んでパッドを使って演奏したり、リズム伴奏用の音源として利用したりできます。

ベースプログラムを選択すると、それぞれのパッドに音高が割り当てられ、音階を付けて演奏できます。パッドで演奏可能な音階の種類や主音、および音域を切り替えることで、最高４オクターブ以上の範囲をカバーできます。

リズムセクションでは、ドラムキット／ベースプログラムのどちらか一方を選び、パッドを使って演奏できます。新規プロジェクトを作成した直後にはドラムキットが選ばれていますが、[DRUM/BASS]キーを繰り返し押すことで、演奏できる音色が交互に切り替わります。[DRUM/BASS] キーが点灯しているときはドラムキット、キーが消灯しているときはベースプログラムが演奏できます。

●ドラムキットが選ばれている場合

点灯

●ベースプログラムが選ばれている場合

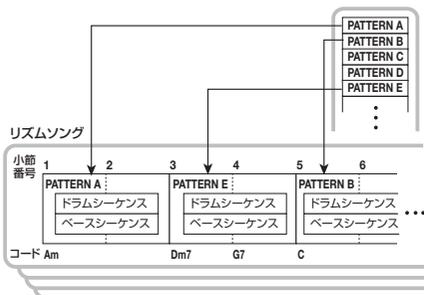
消灯

ドラムキットの出力信号（ドラムトラック）やベースプログラムの出力信号（ベーストラック）は内蔵ミキサーに送られ、パネル上の [RHYTHM] フェーダーや[RHYTHM]ステータスキーを使って、音量調節やオン／

オフ切り替えが行えます(現在[DRUM/BASS]キーで選ばれている方の音色を操作できます)。

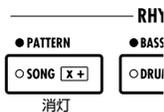
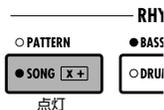
リズムパターン

1つのプロジェクトには、最大99小節のドラム／ベースの演奏を記録可能な、500種類以上の伴奏パターン(これを"リズムパターン"と呼びます)が含まれています。リズムパターン内部でドラムキットの演奏を記録する場所を"ドラムシーケンス"、ベースプログラムの演奏を記録する場所を"ベースシーケンス"と呼びます。
プロジェクトが初期状態のとき、リズムパターン番号000～472、509～510には、プログラム済みのリズムパターンが書き込まれています。既存のパターンの一部を編集したり、空のパターンにお客様ご自身のリズムパターンを記録したりすることも可能です。作成したリズムパターンは、プロジェクトの一部としてSDカードに保存されます。

リズムソング

リズムパターンを演奏順に並べたものをリズムソングと呼びます。リズムソングには、リズムパターンの順番以外にもコード情報、テンポ情報、拍子情報などをプログラムして、1曲分のリズム伴奏として利用できます。1つのプロジェクトには、最大10曲のリズムソングが作成できます。

リズムパターンモードとリズムソングモード

リズムセクションの動作には、現在選ばれているリズムパターンを繰り返し演奏する"リズムパターンモード"と、パターンを演奏順に配置して1曲分のリズム伴奏を行う"リズムソングモード"があります。
新規プロジェクトを作成した直後にはリズムパターンモードが選択されていますが、[SONG/PATTERN]キーを繰り返し押すことで、リズムパターンモードとリズムソングモードが交互に切り替わります。[SONG/PATTERN]キーが消灯しているときは、リズムパターンモード、キーが点灯しているときはリズムソングモードで動作します。

●リズムパターンモード

●リズムソングモード

リズムパターンを演奏する

ここでは、リズムパターンの中から1つを選んで演奏したり、テンポや音色を変更したりする方法を説明します。

リズムパターンを選択する

プロジェクトに含まれる500種類以上のリズムパターンの中から1つを選んで演奏します。

1. メイン画面でリズムセクションの [SONG/PATTERN] キーを何度か押し、キーを消灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示されます。表示の意味は次の通りです。

リズムパターンの小節数
パターン番号
001#117
MTNs1Vb 1
リズムパターン名

リズムパターン名の右側には、パッドバンク（ドラムキットを割り当てた場合）、または音域（ベースプログラムを割り当てた場合）が表示されます。これらの要素は必要に応じて変更できます（→P65）。

HINT
ディスプレイにリズムセクションの画面が呼び出されている間、オーディオトラックのステータスキー（ステータスキー1～8、[MASTER] ステータスキー）は消灯し、操作できなくなります。

2. ダイアルを回して演奏したいリズムパターンを選んでください。

初期状態のプロジェクトでは、パターン番号000～472、509～510にあらかじめリズムパターンがプログラムされています。

3. PLAY[▶] キーを押してください。

選択したリズムパターンが繰り返し演奏されます。
録音済みのオーディオトラックがあれば、同時にその再生も始まります。リズムパターンを単独で演奏したいときは、オーディオトラックのフェーダーを下げきってください。

4. ドラム／ベーストラックの音量を調節するには、[RHYTHM]フェーダーを操作してください。

[RHYTHM] フェーダーは、ドラムトラックやベーストラックの音量を調節するのに利用します。[DRUM/BASS] キーが点灯しているときはドラムトラック、[DRUM/BASS] キーが消灯しているときはベーストラックの音量を調節できます。
[DRUM/BASS] キーを繰り返し押して音色を切り替えながら、[RHYTHM]フェーダーを操作してください。

5. ドラム／ベーストラックの演奏をミュートするには、[RHYTHM] ステータスキーを何度か押して点滅させてください。

[RHYTHM]ステータスキーを使えば、リズムセクションで現在選ばれている音色のミュートオン／オフを切り替えできます。もう1回[RHYTHM]ステータスキーを押して点灯させれば、ミュートを解除できます。

6. リズムパターンの演奏を停止させるには、STOP [■]キーを押してください。

7. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

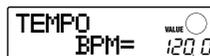
HINT
リズムパターンの再生中に、パッドを使ってドラムキット／ベースプログラムを演奏することも可能です。

テンポを変更する

リズムパターンのテンポを希望する値に変更します。

HINT
ここで設定したテンポは、すべてのリズムパターンに共通です。また、テンポ情報がプログラムされていないリズムソングは、ここで設定したテンポで演奏されます。

1. メイン画面またはリズムパターンの選択画面で[TEMPO]キーを押してください。

画面が次のように変わり、現在のテンポが表示されます。

TEMPO
BPM= 120.0

HINT
テンポの変更は、再生／停止どちらの状態からでも行えます。

2. **ダイアルを回してテンポを設定してください。**

テンポの値は、40.0〜250.0（BPM）の範囲で調節できます。

3. **マニュアル操作でテンポを調節するには、[TEMPO]キーを繰り返し叩いてください。**

繰り返し叩いた間隔の平均値を検出し、新しいテンポが設定されます。

4. **メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。**

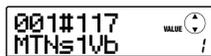
NOTE

リズムパターンの演奏を聴きながらオーディオトラックに録音してある場合、後からテンポを変更すると、オーディオトラックの録音内容とリズムパターンとの間にズレが生じます。必ず最初にテンポを設定してください。

ドラムキット／ベースプログラムを切り替える

リズムセクションで利用するドラムキット／ベースプログラムを切り替えます。

1. **メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを押してください。**

```
001#117   VALUE
MTNs1Vb       1
```

HINT

ドラムキット／ベースプログラムの切り替えは、リズムパターンモード／リズムソングモードのどちらからでも行えます。

2. **[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

リズムモードのユーティリティメニューが表示されます。

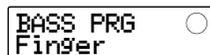
```
UTILITY
DRUM KIT
```

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY DRUM KIT”（ドラムキットを変更する場合）または“UTILITY BASS PRG”（ベースプログラムを変更する場合）と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

現在選ばれているドラムキット／ベースプログラムの名前が表示されます。

```
DRUM KIT
Standard
```

ドラムキット名

```
BASS PRG
Finger
```

ベースプログラム名

4. **ダイアルを回して利用したいドラムキット／ベースプログラムを選択してください。**

選んだ音色が即座に有効となります。選択可能な音色については、巻末の資料をご参照ください。

HINT

ここで設定したドラムキット／ベースプログラムは、リズムパターンごとに保存されます。また、ドラムキット／ベースプログラム情報がプログラムされていないリズムソングは、ここで設定した音色で演奏されます。

5. **メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。**

パッドを使ってドラム／ベース音色を演奏する

フロントパネルのパッドを使えば、いつでもドラムキットやベースプログラムを演奏できます。

■ドラムキットをパッドで演奏する

パッドバンクを切り替えながら演奏すれば、最大27種類のドラム／パーカッション音色が演奏できます。

1. **メイン画面で [DRUM/BASS] キーを何度か押して、キーを点灯させてください。**

[DRUM/BASS] キーが点灯しているときは、パッドを使ってドラムキットが演奏できます。このとき、表示が次のように変わります。

パッドに割り当てられた音色

```
Pad=DRUM   VALUE
PadBank=       1
```

HINT
新規プロジェクトを作成した直後は、パッドバンク 1 が選択されています。

2. ダイアルを回して利用したいパッドバンクの番号（1～3）を選択してください。

即座にパッドバンクが切り替わり、9 つのパッドに割り当てられた音色が変化します。それぞれのパッドバンクを選んだときに、演奏可能なドラム／パーカッション音色については、巻末の資料をご参照ください。

HINT
- 上下のカーソルキーを使ってパッドバンクを切り替えることもできます。
- 現在選ばれているパッドバンク番号は、リズムパターンの選択画面にも表示されます。

3. パッドを叩いて演奏してください。

必要ならば、[RHYTHM] フェーダーや [RHYTHM] ステータスキーを使って、ドラムキットの音量を調節したり、ミュートのオン／オフを切り替えたりできます。

4. 演奏中にパッドバンクを切り替えるには、手順2～3を繰り返してください。

パッドバンクの切り替えは、リズムパターンやリズムソングを演奏している間でも行えます。
[EXIT]キーを押せば、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻せます。

5. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT]キーを押してください。

■ベースプログラムをパッドで演奏するには

パッドに割り当てられた音階や音域を切り替えれば、4 オクターブ以上の音域を使ってベースプログラムを演奏できます。

NOTE
ベースプログラムは複数の音を重ねて演奏することはできません。例えば、あるパッドを押さえている間に他のパッドを押すと、直前に鳴っていた音が消音し、後から押したパッドの音が発音します。

1. メイン画面で ［DRUM/BASS］ キーを繰り返し押し、キーを消灯させてください。

[DRUM/BASS] キーが消灯しているときは、パッドを使ってベースプログラムが演奏できます。このとき、表示が次のように変わります。

Pad=BASS VALUE
Major E 1 ←音域番号
音階の種類 音階の主音

2. 音階の主音を変更するには、上下のカーソルキーを操作してください。

音階の主音はC～Bの範囲を半音単位で指定できます。ここで指定した主音が、パッド 1 で演奏する音名となります。

HINT
シャープの記号は ▫ マーク（F＃＝F▫ 、G＃＝G▫ など）で表示されます。

3. 音階の種類を変更するには、左右のカーソルキーを操作してください。

音階の種類は、Major（メジャー）、Minor（マイナー）の2 種類から選択できます。
例えば、主音として“E”が選ばれているときは、音階の種類に応じてパッドごとの音高が次のように変化します。

Major（メジャー）

D#	E	F#
A	B	C#
E	F#	G#

Minor（マイナー）

D	E	F#
A	B	C
E	F#	G

4. パッドで演奏する音域を変更するには、ダイアルを回してください。

パッドで演奏可能な音域は、4段階（1～4）の中から設定できます。例えば、音域番号を1から2に変更すると、それぞれのパッドに割り当てられた音高が 1 オクターブ高くなります。

5. パッドを叩いて演奏してください。

必要ならば、[RHYTHM] フェーダーや [RHYTHM] ス

テータスキーを使って、ベースプログラムの音量を調節したり、ミュートのオン／オフを切り替えたりできます。

6. **演奏中に音階や音域を切り替えるには、手順2 ～4 を繰り返してください。**

音階／音域の切り替えは、リズムパターンやリズムソングを演奏している間でも行えます。
[EXIT]キーを押せば、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻せます。

7. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

リズムパターンを作成する

ここでは、お客様ご自身のリズムパターンを作成する方法を説明します。リズムパターンの作成方法には、パッドを叩いた演奏をそのまま記録する"リアルタイム入力"と、演奏を止めた状態で1音1音入力していくステップ入力の2種類があります。

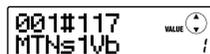
作成前の準備

リズムパターンを入力するときは、あらかじめリズムパターンの長さや拍子、クオンタイズ（入力時の最小単位となる音符）の値などを設定しておきます。空のリズムパターンは、初期状態で拍子＝4／4、長さ＝2小節に設定されています。

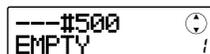
NOTE
記録済みのリズムパターンは、後から拍子や小節数を変更することはできません。必ず作成前に指定してください。

1. **メイン画面で [SONG/PATTERN] キーを押して、リズムパターンの選択画面を表示させてください。**

[SONG/PATTERN]キーが点灯している場合は、もう1回キーを押して消灯させてください。

```
001#117    VALUE
MTNs1Vb        1
```

2. **ダイアルを回して空のリズムパターンを選んでください。**

空のリズムパターンには、パターン名の欄に"EMPTY"と表示されます。

```
----#500
EMPTY          1
```

HINT
空のリズムパターンがないときには、不要なリズムパターンを消去してください（→P76）。

3. **[EDIT]キーを押してください。**

リズムパターンの各種設定を行うリズムパターンのエディットメニューが表示されます。

```
PTN EDIT
QUANTIZE
```

4. **クオンタイズの値を変更するには、ディスプレイに“PTN EDIT QUANTIZE”と表示されていることを確認して、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

```
QUANTIZE
16
```

クオンタイズの値

クオンタイズは、記録される最小単位の音符を設定するパラメーターです。リアルタイム入力を行うと、このパラメーターで選択した音符を最小単位として音符のタイミングが揃えられ、リズムパターンに記録されます。
クオンタイズの値は、初期状態で“16”(16分音符)に設定されています。

5. **ダイアルを回して次の中から新しい設定値を選んでください。**

4 ....4分音符
8 ....8分音符
12 ....8分3連符
16 ....16分音符(初期設定)
24 ....16分3連符
32 ....32分音符
Hi ....1チック(4分音符の1/48)

設定が終わったら、[EXIT] キーを押してパターンのエディットメニューに戻ります。

6. **リズムパターンの小節数を変更するには、左右のカーソルキーを使って“PTN EDIT BarLen”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

そのリズムパターンの小節数が表示されます。

```
BarLen
2
```

小節数

HINT

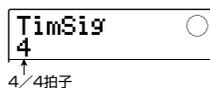
作成済みのリズムパターンが選ばれている場合、小節数の左右にカッコが表示されます。この表示は、既に小節数が確定されており、変更できないことを表します。

7. **ダイアルを回して小節数を設定してください。**

リズムパターンは、1～99小節の範囲で設定できます。小節数を選択したら、[EXIT]キーを押してリズムパターンのエディットメニューに戻ります。

8. **リズムパターンの拍子を変更するには、左右のカーソルキーを使って“PTN EDIT TimSig”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

現在の拍子が表示されます。

```
TimSig
4
```

4/4拍子

HINT

作成済みのリズムパターンが選ばれている場合、拍子の左右にカッコが表示されます。この表示は、既に拍子が確定されており、変更できないことを表します。

9. **ダイアルを回して拍子を設定してください。**

拍子は1～8(1/4～8/4拍子)の範囲で設定できます。設定が終わったら、[EXIT] キーを 2 回押してリズムパターンの選択画面に戻ります。

ドラムシーケンスのリアルタイム入力

リズムパターンのドラムシーケンスに、パッドの演奏をリアルタイムに記録します。

1. **リズムパターンの選択画面で空のリズムパターンを選んでください。**

必要ならば、以下の操作を行う前に、使用するドラムキットを指定します(→P64)。

2. **[DRUM/BASS] キーを何度か押して、キーを点灯させてください。**

ドラムキットが演奏可能な状態になります。音色を切り替えた直後は、パッドバンクの選択画面が表示されます。

3. **必要に応じて、上下のカーソルキーを使ってパッドバンクを選択してください。**

設定が終わったら、[EXIT]キーを押してリズムパターン

の選択画面に戻してください。

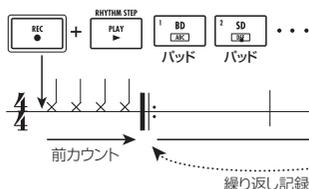
4. REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

"カッカッカッカッ"という前カウントが1小節鳴った後で、記録が始まります。記録中は、現在のテンポ/拍子に合わせてクリック音(メトロノーム)が鳴ります。
なお、リズムパターン内部の現在位置は、カウンターの小節/拍/チックの表示で確認できます。

HINT
前カウントの拍数やクリック音の音量は、必要に応じて変更できます(→P90)。

5. クリックを聴きながら、パッドを叩いてください。

クオンタイズの設定に従って演奏のタイミングが揃えられ、ドラムシーケンスに記録されていきます。このとき、パッドを叩く強さも記録されます。
パターンの最後まで到達すると自動的に先頭に戻り、リアルタイム入力を続けることができます。

REC ● + RHYTHM STEP PLAY ▶ 1 BD ABC パッド 2 SD DEF パッド ・・・
前カウント
繰り返し記録

●ドラムシーケンスのリアルタイム入力中に、パッドバンクを切り替えるには

[DRUM/BASS]キーを1回押してパッドバンクの選択画面を呼び出し、上下のカーソルキーを使ってパッドバンクを選びます。[EXIT]キーを押せば、元の画面に戻せます。

●ドラムシーケンスのリアルタイム入力中に、記録先をベースシーケンスに切り替えるには

[DRUM/BASS]キーを1回押してパッドバンクの選択画面を呼び出し、もう1回[DRUM/BASS]キーを押してキーを消灯させます。

●リアルタイム入力を一時的に解除するには

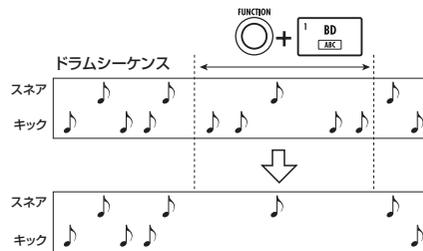
記録中にREC[●]キーを押してキーを点滅させます。この間、パッドバンクを切り替えたり、パッドを叩いて音色を確認したりできます。もう1回REC[●]キーを押してキーを点灯に戻せば、記録状態に戻せます。

HINT
・リアルタイム入力したリズムパターンに、ステップ入力を使って演奏を追加することともできます。
・リアルタイム入力が終わった後でクオンタイズの値を変え、さらに音を重ねることも可能です(途中からクオンタイズの値を変えても、記録済みの演奏情報には影響しません)。

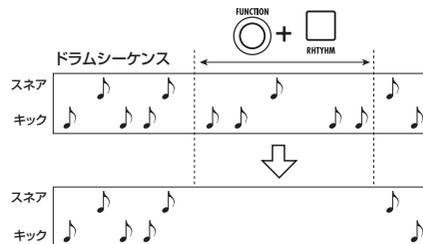
6. 記録した演奏を修正したいときは、次の操作を行ってください。

●特定のパッドの演奏を消去するには

[FUNCTION]キーを押しながら演奏を消去したい音色が割り当てられたパッドを押さえます。[FUNCTION]キーとパッドが押されている間、そのパッドの演奏情報がすべて消去されます。

FUNCTION + 1 BD ABC
ドラムシーケンス
スネア
キック

●すべてのパッドの演奏を消去するには

[FUNCTION]キーを押しながら[RHYTHM]ステータスキーを押します。両方のキーが押されている間、ドラムシーケンスに含まれるすべてのパッドの演奏情報が消去されます。

FUNCTION + RHTYHM
ドラムシーケンス
スネア
キック

7. リアルタイム入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムパターンが停止します。PLAY[▶]キーを押すと、リズムパターンが再生されます。

HINT
空のパターンを選んで入力を行うと、“Patxxx”(xxxにはパターン番号が入ります)という名前が付けられます。この名前は必要に応じて変更できます(→P75)。

ベースシーケンスのリアルタイム入力

リズムパターンのベースシーケンスに、パッドの演奏をリアルタイムに記録します。

1. リズムパターンの選択画面で、空のリズムパターン(またはドラムシーケンスのみを入力したリズムパターン)を選んでください。

必要ならば、以下の操作を行う前に、使用するベースプログラムを指定します(→P64)。

2. [DRUM/BASS] キーを何度か押して、キーを消灯させてください。

ベースプログラムが演奏可能な状態になります。音色を切り替えた直後は、音域や音階の選択画面が表示されます。

3. 必要に応じて、使用する音階の種類と主音、および音域を選択してください。

音階の種類と主音を選択するには上下左右のカーソルキー、音域を選択するにはダイアルを使用します。設定が終わったら、[EXIT]キーを押してリズムパターンの選択画面に戻してください。

4. REC[●]キーを押しながら、PLAY[►]キーを押してください。

“カッカッカッカッ”という前カウントが鳴った後で、リズムパターンの記録が始まります(記録中は現在のテンポ/拍子に合わせてクリック音が鳴ります)。
現在位置は、カウンターの小節/拍/チックの表示で確認できます。

HINT
リアルタイム入力時の前カウントの拍数や音量は、必要に応じて変更できます。

5. クリックを聴きながら、パッドを叩いて演奏してください。

クオンタイズの設定に従って演奏のタイミングが揃えられ、ベースシーケンスに記録されます。このとき、パッドを押し続ける長さやパッドを叩く強さも記録されます。
パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭に戻り、リアルタイム入力を続けることができます。

●ベースシーケンスのリアルタイム入力中に、音域や音階を切り替えるには
[DRUM/BASS]キーを1回押して音域/音階の選択画面を呼び出し、カーソルキーやダイアルを使って音域や音階を選びます。[EXIT]キーを押せば、元の画面に戻せます。

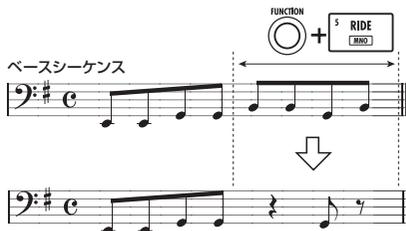
●ベースシーケンスのリアルタイム入力中に、記録先をドラムシーケンスに切り替えるには
[DRUM/BASS]キーを1回押して音域/音階の選択画面を呼び出し、もう1回[DRUM/BASS]キーを押してキーを点灯させせます。

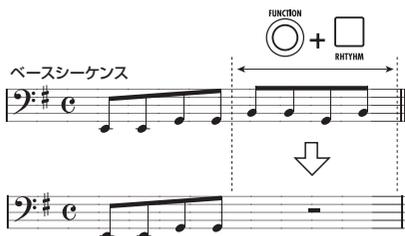
●リアルタイム入力を一時的に解除するには
記録中にREC[●]キーを押してキーを点滅させます。この間、音域/音階を切り替えたり、パッドを叩いて音高を確認したりできます。もう1回REC[●]キーを押してキーを点灯に戻せば、記録状態に戻せます。

HINT
リアルタイム入力したリズムパターンに、ステップ入力を使って演奏を追加することも可能です。

6. 記録された演奏を修正したいときは、次の操作を行ってください。

●特定のパッドの演奏を消去するには
[FUNCTION] キーを押しながら演奏を消去したい音高が割り当てられたパッドを押さえます。[FUNCTION] キーとパッドが押されている間、そのパッドの演奏情報がすべて消去されます。

FUNCTION + 5 RIDE MNO
ベースシーケンス

●すべてのパッドの演奏を消去するには
[FUNCTION] キーを押しながらフェーダーセクションの

[RHYTHM]ステータスキーを押さえます。[FUNCTION]キーと [RHYTHM] ステータスキーが押されている間、ベースシーケンスに含まれるすべてのパッドの演奏情報が消去されます。

7. **リアルタイム入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。**

リズムパターンが停止します。PLAY[▶]キーを押すと、リズムパターンが再生されます。

HINT

リアルタイム入力中にドラムキット/ベースプログラムの音色を変更したり(→ P64)、クリックの音量を変更したりすることも可能です(→P90)。

ドラムシーケンスのステップ入力

ステップ入力とは、リズムパターンを停止させた状態で1音1音を入力していく方法です。パッドを演奏するのが苦手というお客様でも、この方法を使えば複雑なドラムパターンやベースのフレーズが入力できます。
ドラムシーケンスをステップ入力するときは、クオンタイズの値を使って1音1音の間隔(ステップ)を指定し、音符または休符を入力できます。
パッドを押し、続いて PLAY[▶](RHYTHM STEP)キーを押すと、その位置に演奏が記録され、現在のクオンタイズの値だけ先に進みます(このときパッドを叩いた強さもそのまま記録されます)。
パッドは押さずに PLAY[▶](RHYTHM STEP)キーのみを押すと、演奏は記録されずに、ステップの長さだけ先へ進みます。この間は休符となります(下図参照)。

1. **リズムパターンの選択画面で、空のリズムパターンを選んでください。**

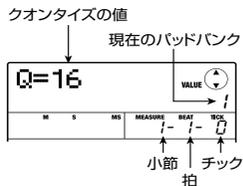
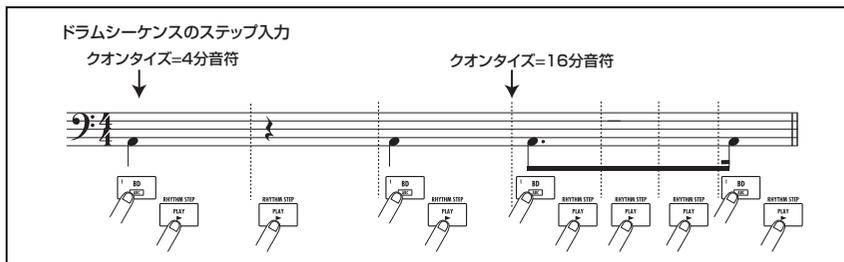
2. **[DRUM/BASS] キーを何度か押して、キーを点灯させてください。**

ドラムキットが演奏可能な状態になります。音色を切り替えた直後は、パッドバンクの選択画面が表示されます。

3. **必要に応じて、使用するパッドバンクを選択してください。**

設定が終わったら、[EXIT]キーを押してリズムパターンの選択画面に戻してください。

4. **REC[●]キーを押してください。**

キーが点灯し、表示が次のように変わります。この画面では、ドラムシーケンスのステップ入力が行えます。

ドラムシーケンスのステップ入力中は、ディスプレイ 1 列目にクオンタイズの値、2 列目に現在選ばれているパッドバンクの番号が表示されます。また、カウンターには、リズムパターンの現在位置が小節/拍/チック単位で表示されます。

5. **クオンタイズの値を切り替えるには、上下のカーソルキーを操作してください。**

ここで選択した値が、1ステップの長さとなります。ステップ入力中は、上下のカーソルキーを操作するだけで、いつでもクオンタイズの値が変更できます。

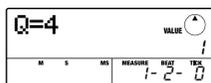
4……4分音符
8……8分音符
12……8分3連符
16……16分音符
24……16分3連符
32……32分音符
Hi……1チック（4分音符の1／48）

HINT

ここで設定したクオンタイズの値はリアルタイム入力時のクオンタイズの値と共通です。片方を変更すれば、もう一方にも反映されます。

6. **音符を入力したいときは、その音色に相当するパッドを押し、PLAY[▶]（RHYTHM STEP）キーを押してください。**

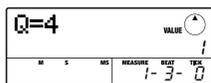
そのパッドが点灯し、1ステップの長さだけ先に進みます。

Q=4 VALUE 1
M S MS MEASURE BEAT TICK 1- 2- 0

HINT

・ ドラムシーケンスには、パッドを叩く強さも記録されます。
・ 複数のパッドを叩けば、それらのパッドが同じ位置に入力されます。

7. **休符を入力したいときは、PLAY[▶]（RHYTHM STEP）キーのみを押してください。**

PLAY[▶]（RHYTHM STEP）キーを単独で押すと、何も記録されずに1ステップの長さだけ先へ進みます。

Q=4 VALUE 1
M S MS MEASURE BEAT TICK 1- 3- 0

8. **手順5〜7と同じ要領で、1ステップの長さを調節しながらリズムパターンの最後まで入力してください。**

リズムパターンの最後まで到達すると自動的に先頭の小節まで戻り、引き続き入力が行えます。PLAY[▶]（RHYTHM STEP）キーを押して入力位置を進めると、その位置に入力された音符に対応するパッドが点灯します。

なお、入力した内容は次の操作で修正できます。

●入力済みの音符を消去するには

PLAY[▶]（RHYTHM STEP）キーを繰り返し押して消去したい位置に移動し、[FUNCTION] キーを押しながら目的のパッドを押してください。その音符が消去され、パッドが消灯します。

HINT

ステップ入力中に [DRUM/BASS] キーを使ってパッドバンクの選択画面を呼び出し、パッドバンクを切り替えることも可能です（元の画面に戻すには、[EXIT]キーを押します）。

NOTE

消去したい音符を探すときは、クオンタイズの値を入力されている最小単位の音符と同じ、またはそれより細かい値に設定してください。最小単位よりも大きな値に設定した場合、音符の先頭位置を通過してしまう場合があります。

9. **ステップ入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。**

REC[●]キーが消灯し、リズムパターンの選択画面に戻ります。PLAY[▶] キーを押せば、ステップ入力したリズムパターンを再生できます。

10. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。**

ベースシーケンスのステップ入力

ベースシーケンスのステップ入力には、ドラムシーケンスにはない“音高”と“音の長さ”という2つの要素が加わります。
クオンタイズの値でステップ（次の音符／休符までの間隔）を指定しながら、パッドやPLAY[▶]（RHYTHM STEP）キーを使って、音符や休符を入力していく点はドラムシーケンスと同じですが、音符を入力するときに“デュレーション”と呼ばれるパラメーターを使って、音の長さを指定する点が異なります。このパラメーターを使えば、ステップの長さは同じでも、実際に音が鳴っている長さを1音1音細かく指定できます（次ページ図参照）。

ベースシーケンスのステップ入力

クオンタイズ=4分音符
デュレーション=4分音符

クオンタイズ=8分音符
デュレーション =8分音符

クオンタイズ=4分音符
デュレーション=4分音符

クオンタイズ=8分音符
デュレーション=16分音符

1. **リズムパターンの選択画面で、空のリズムパターン（またはドラムシーケンスのみを入力したリズムパターン）を選んでください。**

2. **[DRUM/BASS] キーを何度か押して、キーを消灯させてください。**

ベースプログラムが演奏可能な状態になります。音色を切り替えた直後は、音域や音階の選択画面が表示されます。

3. **必要に応じて、使用する音階の種類と主音、および音域を選択してください。**

設定が終わったら、[EXIT]キーを押してリズムパターンの選択画面に戻してください。

4. **REC[●]キーを押してください。**

キーが点灯し、表示が次のように変わります。この画面ではベースシーケンスのステップ入力が行えます。

クオンタイズの値
現在の音域番号
デュレーションの値
小節
拍
チック

ベースシーケンスのステップ入力中は、ディスプレイ 1 列目にクオンタイズの値、2 列目にデュレーションの値と現在選ばれている音域が表示されます。また、カウンターには、リズムパターンの現在位置が小節／拍／チック単位で表示されます。

5. **上下のカーソルキーを使って、クオンタイズの値を変更してください。**

ここで選択した値が1ステップの長さとなります。

6. **ダイアルを回して、次の中からデュレーションの値を選んでください。**

デュレーションの値は、"♩×1"のように、4分音符の倍数で指定します。この数値に応じて、実際に発音する長さが次のように変わります。

1〜8……4分音符×1〜8に相当する長さ
3／2……付点4分音符
1／2……8分音符
3／4……付点8分音符
1／3……8分３連符
1／4……16分音符
1／6……16分３連符
1／8……32分音符
1／12……32分3連符
1／16……64分音符
1／24……64分3連符

7. **音符を入力したいときは、その音高に相当するパッドを押し、続いて PLAY[▶]（RHYTHM STEP）キーを押してください。**

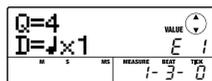
そのパッドが点灯し、手順５で選択した長さだけ先へ進みます。

HINT

ベースシーケンスには、パッドを叩く強さも入力されます。

8. **休符を入力したいときは、PLAY[▶](RHYTHM STEP)キーのみを押してください。**

PLAY[▶](RHYTHM STEP)キーを単独で押すと、何も記録されずに1ステップの長さだけ先へ進みます。

Q=4
D=♩x1　VALUE E 1
MEASURE BEAT TICK 1- 3- 0

9. **手順5～8と同じ要領で、ステップの長さやデュレーションを調節しながら、リズムパターンの最後まで入力してください。**

リズムパターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節まで戻り、引き続き入力が行えます。

なお、入力した内容は次の操作で修正できます。

●入力済みの音符を消去するには

PLAY[▶](RHYTHM STEP)キーを繰り返し押して消去したい位置に移動し、[FUNCTION]キーを押しながら目的のパッドを押してください。その音符が消去され、パッドが消灯します。

HINT

ステップ入力中に[DRUM/BASS]キーを押して音域の選択画面を呼び出し、音域や音階の種類を切り替えることも可能です(元の画面に戻すには、[EXIT]キーを押します)。

NOTE

消去したい音符を探すときは、クオンタイズの値を入力されている最小単位の音符と同じ、またはそれより細かい値に設定してください。最小単位よりも大きな値に設定した場合、音符の先頭位置を通過してしまう場合があります。

10. **ステップ入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。**

REC[●]キーが消灯し、リズムパターンの選択画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押せば、ステップ入力したリズムパターンを再生できます。

11. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。**

リズムパターンにコード情報を入力する

リズムパターンにコード情報(ルート＋コードの種類)を設定しておけば、リズムソングに入力されたコード情報に合わせて、該当するリズムパターンのベースシーケンスの演奏を変化させることができます。

HINT

リズムソングでは利用しないパターンや、ベースシーケンスが空のパターンでは、この操作は不要です。

1. **メイン画面でリズムセクションの[SONG/PATTERN]キーを何度か押し、キーを消灯させてください。**

リズムパターンの選択画面が表示されます。

2. **ダイアルを回してコード情報を入力したいパターンを選び、[EDIT]キーを押してください。**

リズムパターンのエディットメニューが表示されます。

PTN EDIT
QUANTIZE

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"PTN EDIT OrgRoot"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

これで、選択されたリズムパターンのルートが設定できます。

Org Root
E

コードのルート

4. **ダイアルを回して次の中からコードのルートを選択してください。**

コードのルートは、C～Bの音名の中から選択します(初期設定:E)。リズムソングでコード情報を指定した場合は、ここで選択したルートを基準に、上下に移調されます。

5. **設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。**

リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

6. **左右のカーソルキーを使って"PTN EDIT OrgChord"と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

```
OrgChord
Major
```

この画面では、選択されたリズムパターンのコードの種類を設定できます。

7. **ダイアルを回してコードの種類を選択してください。**

コードの種類はMajor（メジャー）Minor（マイナー）の2種類から選択できます。

例えば、G メジャーのコードを想定してリズムパターンを入力したときは、ルート= G、コードの種類= Majorを選択します。

8. **設定が終わったら[EXIT]キーを押してください。**

変更内容が確定し、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

9. **メイン画面に戻るには繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

ドラム／ベースシーケンスの音量を調節する

通常、リズムパターンの再生音量は、[RHYTHM]フェーダーを使ってドラム／ベースごとに調節します。しかし必要ならば、リズムパターンごとに音量をプログラムしておくこともできます。

1. **メイン画面でリズムセクションの[SONG/PATTERN] キーを何度か押し、キーを消灯させてください。**

リズムパターンの選択画面が表示されます。

2. **ダイアルを回して音量情報を入力したいリズムパターンを選び、[EDIT]キーを押してください。**

リズムパターンのエディットメニューが表示されます。

```
PTN EDIT
QUANTIZE
```

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"PTN EDIT DR LEVEL"と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では、ドラムシーケンスの音量を調節できます。

ディスプレイには現在設定されている音量（0〜15）が表示されます。

```
DR LEVEL
15
```

4. **ダイアルを回してドラムシーケンスの音量を調節し、[EXIT]キーを押してください。**

変更内容が確定され、1つ手前の画面に戻ります。

5. **左右のカーソルキーを使って"PTN EDIT BS LEVEL"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では、ベースシーケンスの音量を調節できます。ディスプレイには現在設定されている音量（0〜15）が表示されます。

```
BS LEVEL
15
```

6. **ダイアルを回してベースシーケンスの音量を調節し、[EXIT]キーを押してください。**

変更内容が確定され、1つ手前の画面に戻ります。

7. **メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。**

リズムパターンに名前を付ける

空のリズムパターンを選んで新しいパターンを作成したときは、"Pat xxx"(xxxにはリズムパターン番号が入ります)という名前が自動的に付けられます。この名前は必要に応じて変更できます。

1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押して、キーを消灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示されます。

2. ダイアルを回して名前を変更したいリズムパターンを選択し、[EDIT]キーを押してください。

リズムパターンのエディットメニューが表示されます。

```
PTN EDIT
QUANTIZE
```

3. 左右のカーソルキーを使って"PTN EDIT NAME"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面では、選択中のリズムパターンの名前が変更できます。

```
PTN NAME
Pat 500     -a-
```

4. 左右のカーソルキーを使って、変更したい文字にカーソルを合わせ、ダイアルまたはリズムセクションのパッド/キーを使って文字を入力してください。

文字の入力方法についての詳しい説明は、P33をご参照ください。

HINT

[EDIT]キーを繰り返し押すと、すべての文字を消去できます。

5. 手順4を繰り返して希望する名前を入力してください。

6. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

リズムパターンを編集する

ここでは、既存のリズムパターンを他の位置にコピーしたり、リズムパターンから演奏情報を削除して空に戻したりする方法を説明します。

リズムパターンをコピーする

現在選択しているリズムパターンを別の位置にコピーします。例えば、同じリズムパターンを元にして、そのバリエーションを作りたいときに便利です。

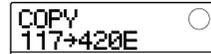
1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押し、キーを消灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示されます。

2. ダイアルを回してコピー元となるリズムパターンを選択してください。

3. コントロールセクションの[FUNCTION]キーを2回押してください。

表示が次のように変わります。この画面では、コピー先となるリズムパターン番号を選択できます。

```
COPY
117→420E
```

4. ダイアルを回してコピー先となるリズムパターン番号を選択してください。

空のリズムパターン番号を選んだ場合は、番号の右側に"E"と表示されます。

NOTE

コピー先に既に演奏が記録されていた場合、コピー元のデータが上書きされます。

5. コピーを実行するには、[ENTER]キーを押し、"COPY SURE?"と表示されたらもう1回[ENTER]キーを押してください。

コピーが完了すると、リズムパターンの選択画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

6. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

リズムパターンを削除する

既存のリズムパターンの内容をすべて削除して、空の状態に戻します。

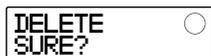
NOTE
削除されたリズムパターンを、復活することはできません。この操作は慎重に行ってください。

1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押し、キーを消灯させてください。リズムパターンの選択画面が表示されます。

2. ダイアルを回して削除したいリズムパターンを選択してください。

3. コントロールセクションの[FUNCTION]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
DELETE
SURE?
```

4. 削除を実行するには、[ENTER] キーを押してください。

削除が完了すると、リズムパターンの選択画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

リズムソングを作る

リズムソングとは、リズムパターンを演奏順に並べ、コードやテンポなどの情報をプログラムしたリズム伴奏です。MRS-8では、1つのプロジェクトにつき、10曲のリズムソングが利用できます。[SONG/PATTERN]キーが点灯しているときは、これらのリズムソングの中から1つを選んで編集や演奏が行えます。

リズムソングへのパターン情報の入力には、次の2種類の方法があります。

●ステップ入力

リズムパターン番号とそのパターンを演奏する小節数を指定して、リズムパターンを1つずつ並べていく方法です。リズムソングのどの位置からでも入力でき、小節の途中でリズムパターンを切り替えることも可能です。リズムソングを細かく作り込みたいときに向いています。

●FAST（Formula Assisted Song Translator）入力

簡単な数式を使って、1曲分のリズムパターンの配列を一括してリズムソングに書き出す方法です。ただし、リズムソングの一部分のみに書き出したり、リズムパターンを途中で切り替えたりすることはできません。リズムパターンの繰り返しが多いときや、あらかじめリズムソングの構成が決まっているときに向いています。

HINT
どちらの入力方法でも作成されるリズムソングの内容には変わりありません。FAST入力で大まかなリズムソングを組み立てておき、ステップ入力を使って細かく作り込んでいくことも可能です。

リズムソングを選択する

10曲のリズムソングの中から、編集／演奏を行うリズムソング選択します。

HINT
初期状態のプロジェクトでは、すべてのリズムソングが空となっています。

1. メイン画面でリズムセクションの[SONG/PATTERN] キーを何度か押し、キーを点灯させてください。

リズムセクションがリズムソングモードに切り替わり、リズムソングの選択画面が表示されます。

リズムソング番号
SongNo0E
EMPTY
リズムソング名

リズムソングが空のときはリズムソング名の欄に“EMPTY”、リズムソング番号の右側に“E”と表示されます。

2. **ダイアルを回して0～9のリズムソングの中から1曲を選択してください。**

3. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

ステップ入力を使ってパターン情報を入力する

リズムパターン番号とそれを演奏する小節数を指定しながら、リズムソングにリズムパターン情報を入力します。

1. **メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押し、キーを点灯させてください。**

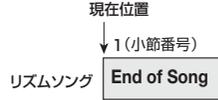
リズムセクションがリズムソングモードに切り替わり、リズムソングの選択画面が表示されます。

2. **トランスポートセクションのREC[●]キーを押してください。**

キーが点灯し、表示が次のように変わります。この画面では、リズムソングのステップ入力が行えます。

EV→
EOS
1- 1- 0
エンドオブソング　現在位置

この画面に表示されるEOS（エンドオブソング）の文字は、リズムソングの終了位置を表しています。空のリズムソングでは、先頭に“EOS”のみが入力されており、リズムソングを再生しても何も演奏されません。

現在位置
1（小節番号）
リズムソング　End of Song

3. **下向きのカーソルキーを使って、ディスプレイ1列目に“←PTN”と表示させてください。**

←PTN
EOS
1- 1- 0

ステップ入力中は、上下のカーソルキーを使ってリズムソングに含まれる各種情報（イベント）を個別に表示できます。例えば“PTN”と表示されているときは、リズムソングにリズムパターン情報を入力できます。表示可能な項目は、次の通りです。

パラメーター	内容
EV →	現在位置に入力されているイベントの一覧
PTN	リズムパターン番号
TimSig	拍子
ROOT	コードのルート
CHORD	コードの種類
TEMPO	テンポ
DrLevel	ドラムシーケンスの音量
BsLevel	ベースシーケンスの音量
Dr KIT	ドラムキットの番号
Bs PRG	ベースプログラムの番号

HINT

“EV →”以外のイベントが表示されている場合、現在位置に該当するイベントが入力されていなければ、パラメーター名の前に“←”が表示されます。これは、直前に入力されているイベントが引き続き有効であることを表します。

4. **コントロールセクションの[FUNCTION]キーを押してください。**

ディスプレイ1列目に“INSERT?”と表示されます。

INSERT?
P000x　4
挿入するリズムパターン番号
挿入する小節数

この状態で、現在位置にリズムパターン情報が入力できます。

5. ダイアルを回して挿入したいリズムパターン番号を選んでください。

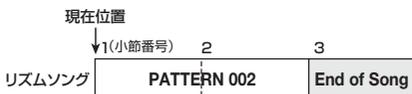
6. 上下のカーソルキーを使って挿入する小節数を設定してください。

リズムパターン本来の小節数よりも大きい値を選んだ場合は、同じリズムパターンが繰り返されます。本来の小節数も小さい値を選んだ場合は、リズムパターンの途中で次のリズムパターンに切り替わります。

7. 設定が終わったら、[ENTER] キーを押してください。

現在位置にリズムパターン情報が入力され、表示が元に戻ります。ソングの終了位置を示すEOSの記号は、挿入された小節数の分だけ後ろへ移動します。

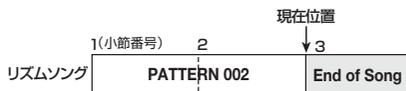
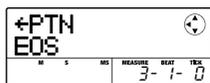
PTN 002
08Beat03
M S MS MEASURE BEAT TICK
1- 1- 0

現在位置
1(小節番号) 2 3
リズムソング | PATTERN 002 | End of Song

ここでPLAY[▶] キーを押せば、現在位置に入力されているリズムパターンを繰り返し試聴できます。

8. 右向きのカーソルキーを繰り返し押し、ディスプレイ2列目に“EOS”と表示されるまで小節番号を進めてください。

リズムソングのステップ入力中は、左右のカーソルキーを使って小節単位で現在位置を移動できます。ソングの終了位置まで到達すると、ディスプレイ2列目に“EOS”と表示されます。

←PTN
EOS
M S MS MEASURE BEAT TICK
3- 1- 0

現在位置
1(小節番号) 2 3
リズムソング | PATTERN 002 | End of Song

HINT

- トランスポートセクションのREW[⏮]/FF[⏭]キーを使えば、現在位置を拍単位で移動できます。
- ディスプレイに“EV→”と表示されているときは、ダイアルを回して16分音符単位で現在位置を移動できます。この操作を使って小節の途中に移動し、上下のカーソルキーを使って希望するイベントを表示させれば、そのイベントを16分音符単位で入力できます(→P83)。

9. 手順4〜8を繰り返して、リズムパターンを最後まで挿入してください。

10. すべてのリズムパターンの挿入が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯し、リズムソングの選択画面に戻ります。PLAY[▶] キーを押せば、作成したリズムソングを再生できます。

なお、入力したリズムパターン情報を修正したいときは、次の各操作を行います。

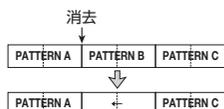
●入力したリズムパターンを選び直すには

左右のカーソルキーを使って目的のリズムパターン情報が入力されている位置まで移動し、ダイアルを回して新しいパターンを選びます。

リズムパターン情報が入力されていない位置(“← PTN”と表示されます)でダイアルを回せば、その位置に新規のリズムパターン情報を追加できます。
どちらの場合でも、次のリズムパターン情報が入力されている位置まで、新規に選んだリズムパターンが有効となります。

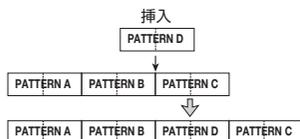
●入力したリズムパターンを消去するには

左右のカーソルキーを使って消去したいリズムパターン情報の位置まで移動し、[FUNCTION]キーを2回押し(EV ERASE SURE?と表示されます)、続いて[ENTER]キーを押します。リズムパターン情報が消去されると、次のリズムパターンが入力されている位置まで、直前のパターンが有効となります。

消去
PATTERN A | PATTERN B | PATTERN C
⇩
PATTERN A | ← | PATTERN C

●リズムソングの途中に新規のリズムパターンを挿入するには

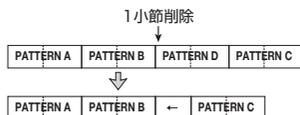
左右のカーソルキーを使ってリズムパターンを挿入したい位置まで移動し、手順4〜7を実行します。現在位置に新しいリズムパターンが挿入され、それ以降のリズムパターンが後ろにずれます。

挿入
PATTERN D

PATTERN A	PATTERN B	PATTERN C	
PATTERN A	PATTERN B	PATTERN D	PATTERN C

●特定の小節を削除するには

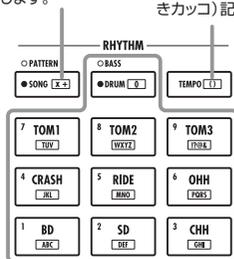
削除したい小節の先頭に移動し、[FUNCTION] キーを３回押し（MEAS DEL SURE? と表示されます）、続いて[ENTER] キーを押します。現在位置の小節が削除され、それ以降のイベントが1小節手前にずれます。なお、リズムパターンの先頭の小節（例えば2小節のリズムパターンの1小節目など）を削除すると、後半の小節は“←PTN”の表示に変わります。

1小節削除

PATTERN A	PATTERN B	PATTERN D	PATTERN C
PATTERN A	PATTERN B	←	PATTERN C

FAST入力を使ってパターン情報を入力する

ZOOM独自のFAST（Formula Assisted Song Translator）入力を使えば、簡単な数式を使って１曲分のリズムパターンの並び順を指定し、リズムソングに一括して書き出せます。
数式の入力には、次のキーやパッドを使います。

[X+]キー
複数のパターンを順番に並べる“＋”（加算記号）や、パターンの繰り返しを指定する“×”（乗算記号）を入力します。

[()]キー
複数のパターンの連結を指定する“(”（閉じカッコ)や“)”（開きカッコ）記号を入力します。

パッド1〜9／[0]キー
パターン番号や繰り返し回数を指定します。

リズムパターンを演奏順に並べるときの基本的なルールは次の通りです。

●パターンを並べる

“＋”（加算記号）を使ってパターン同士を結びます。例えば、“0＋1＋2”という数式を入力すると、次の順番でリズムパターンが演奏されます。

PATTERN 0	PATTERN 1	PATTERN 2

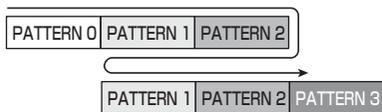
●パターンを繰り返す

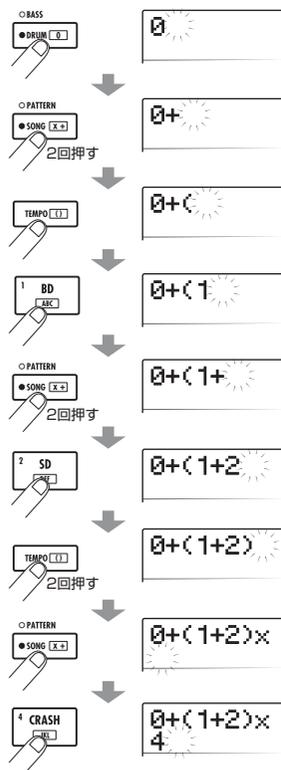
“×”（乗算記号）を使ってパターンを繰り返します。通常の数式と同じように、“×”は“＋”よりも優先されます。例えば、“0＋1×2+2”という数式を入力すると、次の順番でリズムパターンが演奏されます。

PATTERN 0	PATTERN 1	PATTERN 1	PATTERN 2

●複数のパターンを繰り返す

"()"(開きカッコ／閉じカッコ)を使って繰り返したいパターンの組み合わせを指定します。カッコでくくられた数式は、他の数式よりも優先されます。例えば、"0+(1+2)×2+3"という数式を入力すると、次の順番でリズムパターンが演奏されます。

PATTERN 0 | PATTERN 1 | PATTERN 2
PATTERN 1 | PATTERN 2 | PATTERN 3

例えば、0+(1+2)×4という数式を入力するには、次のように操作します。

DRUM 0 → 0
SONG ×+ 2回押す → 0+
TEMPO () → 0+(
BD 1 → 0+(1
SONG ×+ 2回押す → 0+(1+
SD 2 → 0+(1+2
TEMPO () 2回押す → 0+(1+2)
SONG ×+ → 0+(1+2)x
CRASH 4 → 0+(1+2)x 4

HINT

- 表示が2行に収まらない場合は、表示が1文字ずつスクロールしていきます。左右のカーソルキーを使って入力位置を移動すれば、操作に応じて行が左右にスクロールします。
- FAST入力では、リズムパターン番号の先頭の0や00は省略できます。例えばパターン001は"1"、パターン050は"50"と指定します。
- 入力した数式はプロジェクトに保存されます。この数式を呼び出せば、いつでも数式の修正や書き出しが行えます。

NOTE

- FAST入力では、必ずリズムソングの先頭から最後までを書き出します。リズムソングの一部分のみを書き出すことはできません。
- FAST入力を使って作成したリズムソングの一部分を修正したいときは、数式を修正してもう1回書き出しを行うか、ステップ入力を使ってください。

1. [SONG/PATTERN]キーを何度か押し、キーを点灯させてください。

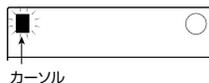
リズムセクションがリズムソングモードに切り替わり、リズムソングの選択画面が表示されます。

2. [EDIT]キーを押してください。

リズムソングのエディットメニューが表示されます。

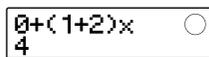
SongEdit
TRANSPOS

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"SongEdit FAST"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイ1列目にカーソルが表示され、FAST入力が可能な状態となります。

カーソル

4. リズムセクションのパッド／キーを使って数式を入力してください。

入力方法についてはP33をご参照ください。

0+(1+2)x
4

入力をミスしたときは、次の方法で数式を修正できます。

●数字／記号を削除するには

左右のカーソルキーを使って削除したい数字／記号に点滅部分を合わせ、[EDIT]キーを押してください。

●数字／記号を挿入するには

左右のカーソルキーを使って挿入したい位置にカーソルを合わせ、パッド／キーを使って新しい数値／記号を入力します。

5. 数式の入力が終わったら、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のように変わります。この画面では、書き出し先となるリズムソング番号を選択できます。

SaveSong
0E

リズムソング番号

HINT

空のリズムソング番号が選ばれているときは、番号の右側に“E”と表示されます。

NOTE

書き出し先として既存のリズムソングを選択すると、そのリズムソングの内容はすべて消去されます。

6. ダイアルを回して書き出し先となるリズムソング番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

書き出しが実行され、リズムソングのエディットメニューに戻ります。

書き出されたリズムソングを演奏するには、[EXIT]キーを押してリズムソングの選択画面に戻り、書き出し先として選んだリズムソングを選んで PLAY[▶] キーを押します。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT]キーを押してください。

コード情報を入力する

リズムパターンの演奏順を入力したリズムソングに、コード情報（ルート＋コードの種類）を加えます。コード情報が入力されたリズムソングを再生すると、コード進行に従ってベースシーケンスのフレーズが変化します。

HINT

- リズムパターン本来のルートと、リズムソングで指定したルートが異なる場合は、リズムソングに入力されたルートに合わせてベースシーケンスのフレーズが移調されます。
- リズムパターン本来のコードの種類と、リズムソングで指定したコードの種類が異なる場合は、リズムソングに入力されたコードの種類に合わせてベースシーケンスのフレーズが変換されます（フレーズやコードの種類にによっては、変換されないこともあります）。

1. リズムソングの選択画面を表示させ、ダイアルを回し、コード情報を入力したいリズムソングを選択してください。

2. REC[●]キーを押してください。

キーが点灯し、リズムソングのステップ入力が可能となります。

3. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイの１列目に“ROOT”と表示させてください。

これで、その位置で演奏されるリズムパターンのコードのルートが入力できます。

既にリズムパターン情報が入力されている位置には、コード情報として“E--”（ルート＝E、コードの種類＝変換なし）が割り当てられています。このためコード情報が入力されていないリズムソングでは、パターン本来のフレーズのまま、ルート＝Eに移調されます。

ROOT
E --
M S MS MEASURE BEAT TICK
1- 1- 0

コードの種類
コードのルート

4. ダイアルを回して、コードのルートとなる音名（C～B）を選択してください。

例えば、コードのルートとして“A”を選んだ場合は、表示が次のように変わります。

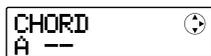
ROOT
A ---
M S MS MEASURE BEAT TICK
1- 1- 0

HINT

コード情報の入力中にPLAY[▶]キーを押せば、現在位置のコードの設定を反映したリズムパターンを試聴できます（試聴を止めるにはSTOP[■]キーを押します）。

5. **コードの種類を変更するには、下向きのカーソルキーを１回押して、ディスプレイ１列目に“CHORD”と表示させてください。**

これでコードの種類が入力できます。

CHORD
A ---

6. **ダイアルを回して、次の中からコードの種類を選択してください。**

表示	内容	表示	内容
---	変換なし	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

7. **次にコード情報を入力したい位置まで進み、手順３～6と同じ要領でコード情報を入力してください。**

リズムソングのステップ入力中は、次の操作で入力位置を移動できます。

●小節単位で移動するには

左右のカーソルキーを操作します。キーを押すたびに、現在位置の前後にある小節の先頭に移動します。

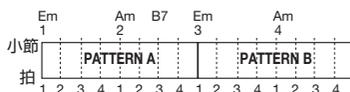
●拍単位で移動するには

REW[⏮]／FF[⏭]キーを操作します。キーを押すたびに、現在位置の前後にある拍の先頭に移動します。

●16分音符単位で移動するには

上向きのカーソルキーを繰り返し押してディスプレイに“EV→”と表示させ、ダイアルを回します。この方法を使えば、12チック（16分音符）単位で前後に移動できます。

必要ならば、次の図のように小節の途中でコード情報を入力することもできます（最小単位は16分音符）。これを行うには、ディスプレイに“EV→”と表示させてからダイアルを回して現在位置を16分音符単位で移動し、目的の位置でもう1回コード情報の入力画面を表示させます。

Em Am B7 Em Am
1 2 3 4
小節 PATTERN A PATTERN B
拍 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

HINT

コード情報が入力されていない位置でコード情報の入力画面を表示させた場合、“ROOT”または“CHORD”の文字の左側に“←”が表示されます。これは、その位置で直前に入力されたコード情報が引き続き有効であることを表します。

8. **同じ要領で残りのコード情報を入力してください。**

入力をミスしたときや、後から変更したいときは次の方法で修正できます。

●入力したコード情報を変更するには

目的のコードが入力されている位置まで移動し、上下のカーソルキーを使って変更したいコード情報（“ROOT”または“CHORD”）を呼び出します。この状態でダイアルを回せば、新しいコード情報を設定できます。

●入力したコード情報を消去するには

目的のコードが入力されている位置まで移動し、上下のカーソルキーを使って消去したいコード情報を呼び出します。[FUNCTION]キーを2回押し(EV ERASE SURE?と表示されます)、続いて[ENTER]キーを押せば、そのコード情報が消去され、“←ROOT”または“←CHORD”の表示に変わります。

9. **入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。**

リズムソングの選択画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押せば、入力したコード情報を反映したリズムソングが演奏されます。

メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

その他の情報を入力する

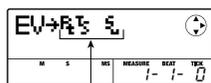
リズムソングの内部は、下の図のようにリズムパターン、コード、テンポ、拍子などの各種情報（イベント）がマトリクス状に配置されていると考えることができます。リズムソングのステップ入力中は、左右のカーソルキーなどを使って現在位置を移動し、上下のカーソルキーを使って目的のイベントを呼び出して、入力や編集が行えます。

1. リズムソングの選択画面を表示させ、ダイアルを回してコード情報を入力したいリズムソングを選択してください。

2. REC[●]キーを押してください。

キーが点灯し、リズムソングがステップ入力可能となります。

3. 上向きのカーソルキーを何度か押して、ディスプレイ1列目に“EV→”と表示させてください。

この表示では、現在位置に入力されているイベントが確認できます。“EV→”に続く記号（PtやTSなど）は、その位置に入力されているイベントを表します。

入力されているイベントの種類

入力可能なイベントの種類と、それに対応する記号は次表の通りです。

イベントの種類	記号	内容	設定範囲
PTN		リズムパターン番号	000～510
TimSig		拍子	1～8（1／4～8／4）
ROOT		コードのルート	C～B
CHORD		コードの種類	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
TEMPO		テンポ	40.0～250.0
DrVOL		ドラムシーケンスの音量	0～15
BsVOL		ベースシーケンスの音量	0～15
DrKIT		ドラムキット	巻末の資料を参照
BsPRG		ベースプログラム	巻末の資料を参照

HINT

- 拍子情報は小節の先頭にのみ入力できます。
- リズムソングにテンポ情報が入力されていない場合は、リズムセクションで設定されたテンポが有効となります。毎回同じテンポで演奏するには、リズムソングの先頭にテンポ情報を入力する必要があります。

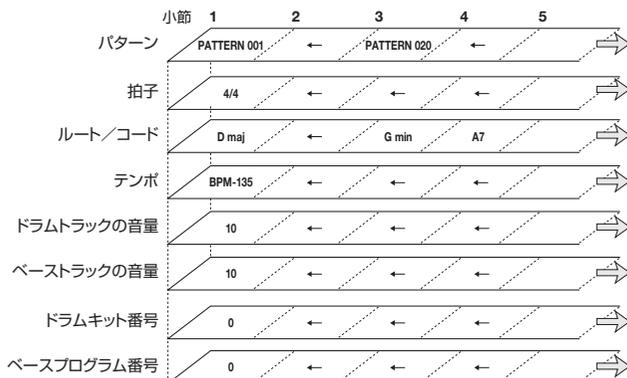
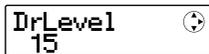
4. イベントを入力したい位置に移動してください。

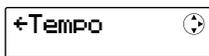
現在位置の移動方法については、P82をご参照ください。

5. 上下のカーソルキーを使って、入力したいイベントの種類を選んでください。

その位置にイベントが入力されている場合は、その設定値が表示されます。

小節	1	2	3	4	5
パターン	PATTERN 001	←	PATTERN 020	←	
拍子	4/4	←	←	←	
ルート／コード	D maj	←	G min	A7	
テンポ	BPM-135	←	←	←	
ドラムトラックの音量	10	←	←	←	
ベーストラックの音量	10	←	←	←	
ドラムキット番号	0	←	←	←	
ベースプログラム番号	0	←	←	←	

```
DrLevel
 15
```

該当するイベントが入力されていない場合は、ディスプレイに“← xxx”（xxx にはイベント名が入ります）と表示されます。これは、その直前に入力されているイベントが、引き続き有効であることを表します。

```
←Tempo
```

6. ダイアルを回してイベントの設定値を入力してください。

HINT
リズムソングのステップ入力中に PLAY[▶] キーを押せば、現在の設定を反映させたリズムパターンを試聴できます（試聴を止めるにはSTOP[■]キーを押します）。

7. 同じ要領で残りのイベントを入力してください。

引き続き同じ種類のイベントを入力したいときは、イベントの入力画面を表示させたまま、現在位置を小節単位または拍単位で移動できます。
設定値を変更したいときや入力をミスした場合は、次の方法で修正できます。

●イベントの設定値を変更するには

変更したいイベントを表示させて、ダイアルを回して新しい値を選びます。

●イベントを消去するには

変更したいイベントを表示させて、[FUNCTION]キーを2 回押し（EV ERASE SURE? と表示されます）、[ENTER]キーを押します。

8. 入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯し、リズムソングの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押します。

リズムソングを再生する

パターン情報やコード情報などを入力した 10 種類のリズムソングの中から1 つを選び、再生します。

1. メイン画面で [SONG/PATTERN] キーを何度か押して点灯させてください。

リズムソングの選択画面が表示されます。

```
SongNo0
SONG000
```

2. ダイアルを回して演奏したいリズムソングを選択し、PLAY[▶]キーを押してください。

選択したリズムソングの再生が始まります。オーディオトラックが録音されていれば、そのトラックも同時に再生されます。

HINT
リズムソングの再生中にパッドを叩き、ドラムキット／ベースプログラムをマニュアルで演奏することも可能です。

NOTE
空のリズムソングは、ソング番号の右側に“E”と表示されます。このリズムソングを選んでも何も再生されません。

3. リズムソングを停止させるにはSTOP[■]キーを押してください。

4. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押します。

リズムソングを編集する

ここでは、作成したリズムソングの編集方法について説明します。

特定範囲の小節をコピーする

小節単位で範囲指定したリズムソングの一部分をコピーし、他の部分に挿入します。リズムソングの一部分を繰り返し演奏させたいときに便利です。

コピー

1 2	3 4	5 6	7 8
PATTERN A	PATTERN A	PATTERN A	PATTERN B

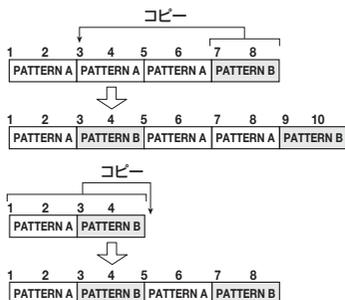
⇩

1 2	3 4	5 6	7 8	9 10
PATTERN A	PATTERN B	PATTERN A	PATTERN A	PATTERN B

コピー

1 2	3 4
PATTERN A	PATTERN B

⇩

1 2	3 4	5 6	7 8
PATTERN A	PATTERN B	PATTERN A	PATTERN B

1. **メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押して点灯させてください。**

リズムソングの選択画面が表示されます。

2. **ダイアルを回して編集したいリズムソングを選択してください。**

3. **REC[●]キーを押してください。**

キーが点灯し、リズムソングのステップ入力が可能な状態となります。

4. **[FUNCTION]キーを繰り返し押して、ディスプレイに"COPY START"と表示させてください。**

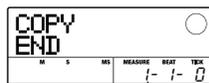
この画面では、コピー元の開始位置となる小節を指定できます。

COPY START
MEASURE BEAT TICK 1- 1- 0

コピー元の開始位置

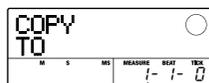
5. **ダイアルを回して、コピー元の先頭位置となる小節を選び、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。この画面では、コピー元の終了位置となる小節が指定できます。

COPY END
MEASURE BEAT TICK 1- 1- 0

コピー元の終了位置

6. **ダイアルを回して、コピー元の終了位置となる小節を選び、[ENTER]キーを押してください。**

コピー元の範囲が指定され、コピー先を選択する表示に変わります。

COPY TO
MEASURE BEAT TICK 1- 1- 0

コピー先の開始位置

7. **ダイアルを回して、コピー先の開始位置を選んでください。**

8. **コピーを実行するには[ENTER]キーを押してください。**

コピーした小節数だけ"EOS"が後ろに移動します。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

9. **STOP[■]キーを押してください。**

リズムソングの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

リズムソング全体を移調する（トランスポーズ）

リズムソングのベースシーケンスを半音単位で上下に移調（トランスポーズ）します。

1. **メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押して点灯させ、リズムソングの選択画面を表示させてください。**

2. **ダイアルを回して移調したいリズムソングを選択してください。**

3. **[EDIT]キーを押してください。**

リズムソングのエディットメニューが表示されます。

```
SongEdit
TRANSPOS
```

4. **ディスプレイに“TRANSPOS”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

```
TRANSPOS
 0
```

トランスポーズの値

5. **ダイアルを回して半音単位でトランスポーズの値（−6〜0〜+6）を設定し、[ENTER]キーを押してください。**

初期状態では“0”（トランスポーズなし）に設定されています。例えば、値を＋５に設定すると、ベースシーケンスが５半音（完全４度）上にトランスポーズされます（音域によっては、1 オクターブ上下することもあります）。

[ENTER] キーを押してトランスポーズの値を決定すると、表示が“TRANSPOS SURE?”に変わります。

6. **トランスポーズを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。**

トランスポーズが実行されると、リズムソングのエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

NOTE

トランスポーズを実行すると、リズムソングに入力されているコード情報のルートが書き換わります。元に戻すには、もう 1 回逆の方向にトランスポーズしてください。

7. **メイン画面に戻るには繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

リズムソングをコピーする

プロジェクト内の任意のリズムソングを、他の番号のリズムソングに上書きコピーします。あるリズムソングの一部を変更して、バリエーションを作りたいときに便利です。

NOTE

コピーを実行すると、コピー先の内容は消去されます。この操作は慎重に行ってください。

1. **メイン画面で [SONG/PATTERN] キーを何度か押して点灯させてください。**

リズムソングの選択画面が表示されます。

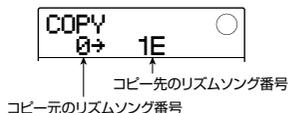
2. **ダイアルを回してコピーしたいリズムソングを選択してください。**

ここで選択したリズムソングが、コピー元となります。

3. **[FUNCTION]キーを2回押してください。**

表示が次のように変わります。

```
COPY
  0→   1E
```

コピー先のリズムソング番号

コピー元のリズムソング番号

4. **ダイアルを回してコピー先のリズムソング番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。**

空のリズムソングを選んだ場合、番号の右側に“E”と表示されます。

[ENTER]キーを押すと、表示が“COPY SURE?”に変わります。

5. **コピーを実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

コピーが実行されると、コピー先のリズムソングが読み込まれた状態で、リズムソングの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

6. **メイン画面に戻るには繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

リズムソングを削除する

プロジェクト内の任意のリズムソングを削除して、空の状態に戻します。

NOTE
削除されたリズムソングは復活できません。この操作は慎重に行ってください。

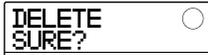
1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押して点灯させてください。

リズムソングの選択画面が表示されます。

2. ダイアルを回して削除したいリズムソングを選択してください。

3. [FUNCTION]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
DELETE
SURE?
```

4. 削除を実行するには、[ENTER] キーを押してください。

リズムソングが削除された後は、リズムソングの選択画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

5. メイン画面に戻るには繰り返し [EXIT] キーを押してください。

リズムソングに名前を付ける

リズムソングには、初期状態で"Songxxx"(xxxにはソング番号が入ります)という名前が付けられます。この名前は必要に応じて変更できます。

1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを何度か押して点灯させてください。

リズムソングの選択画面が表示されます。

2. ダイアルを回して名前を変更したいリズムソングを選択してください。

3. [EDIT]キーを押してください。

リズムソングのエディットメニューが表示されます。

```
SongEdit
TRANSPOS
```

4. 左右のカーソルキーを使って"SongEdit NAME"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
SongName
SONG000     -a-
```

5. 左右のカーソルキーを使って変更したい文字にカーソルを合わせ、ダイアルまたはリズムセクションのパッド/キーを使って文字を入力してください。

文字の入力方法についての詳しい説明はP33をご参照ください。

6. 名前の入力を終えるには [EXIT] キーを押してください。

入力した名前が確定し、ソングのエディットメニューに戻ります。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

他のプロジェクトからリズムソング／リズムパターンを取り込む

SDカード上に保存されている他のプロジェクトから、すべてのリズムパターン／リズムソング、または特定のリズムパターンを取り込みます。

NOTE
取り込みを実行すると、現在操作中のプロジェクトのリズムパターン／リズムソングに上書きされます。必要なリズムパターン／リズムソングを誤って上書きしてしまわないようご注意ください。

1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを押し、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面を表示させてください。

リズムパターン／リズムソングの取り込みは、リズムパターンモード／リズムソングモードのどちらからでも行えます。

2. [SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行うリズムユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
DRUM KIT
```

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY IMPORT"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
IMPORT
ALL
```

4. 左右のカーソルキーを使って、ALL（すべてのリズムパターン／リズムソングを取り込む場合）または、PATTERN（特定のリズムパターンをのみ取り込む場合）を選択し、[ENTER]キーを押してください。

取り込み元となるプロジェクトが選択可能となります。

```
IMPORT
BontLkBl        0
```

プロジェクト名　プロジェクト番号

5. ダイアルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

これ以降の操作は、手順4で選択した内容によって異なります。

●ALLを選んだ場合

ディスプレイに"IMPORT SURE?"と表示されていることを確認し、手順6に進んでください。

●PATTERNを選んだ場合

ディスプレイに取り込み元となるリズムパターンが表示されます。ダイアルを回して取り込み元となるリズムパターンを選び、[ENTER]キーを押すと、取り込み先のパターンが表示されます。もう1回ダイアルを回して取り込み先となるリズムパターンを選んで[ENTER]キーを押してください（"IMPORT SURE?"と表示されます）。

6. 取り込みを実行するには[ENTER]キーを押してください。

すべてのパターン／ソングを選択した場合は、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。特定のリズムパターンを選択した場合は、手順5の画面に戻ります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

リズムセクションの各種設定を変更する

パッドの感度やクリックの音量など、リズムセクション全体に関する各種項目を設定します。

各種設定の基本操作

リズムセクションの各種項目の設定方法は、ほとんどが共通化されています。その基本操作は次の通りです。

HINT

この操作は、リズムパターンモード／リズムソングモードのどちらでも行えます。

1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを押しリズムパターンまたはリズムソングの選択画面を表示させてください。

2. [SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行うリズムユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
DRUM KIT
```

3. 左右のカーソルキーを使って、次の中から変更したい項目を選び、[ENTER]キーを押してください。

●DRUM KIT

リズムパターン／リズムソングを演奏するドラムキットを切り替えます（→P64）。

●BASS PRG

リズムパターン／リズムソングを演奏するベースプログラムを切り替えます（→P64）。

●COUNT

リズムパターンのリアルタイム入力時に鳴る前カウントの長さを設定します。

●ClickVol

リズムパターンのリアルタイム入力時に聞こえるクリック音（メトロノーム）の音量を設定します。

●PAD SENS

パッドを叩く強さに対する音量変化（パッドの感度）を設定します。

●MIDI

MIDIに関する各種設定を変更します（→P108）。

●IMPORT

SDカード上のプロジェクトからリズムパターンやリズムソングを取り込みます（→P88）。

●MEMORY

リズムパターン／リズムソング用メモリーの空き容量を表示します。

●POSITION

ドラムトラックのパンの設定をドラマー側から見るか、リスナー（客席側）から見るかを選択します。

4. ダイアルを回して設定を変更してください。

表示や操作方法は選択した項目に応じて異なります。詳しくはこの後の説明をご参照ください。なお、ドラムキット／ベースプログラムの選択、リズムパターン／リズムソングの取り込み、MIDIの設定については、それぞれ対応するページをご参照ください。

5. 設定が終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

前カウントの長さを変える

リズムパターンをリアルタイム入力するときに鳴る前カウントの長さを変更します。「各種設定の基本操作」の手順1～3を参考に、“UTILITY COUNT”と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して次の中から値を設定してください。

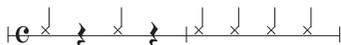
```
COUNT
4
```

●OFF

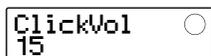
前カウントがオフになります。

●1～8

1～8拍の前カウントを鳴らします（初期設定＝4）。

●SPECIAL
次のような特殊な前カウントを鳴らします。

クリックの音量を変える

リズムパターンのリアルタイム入力時に鳴るクリック音の音量を調節します。「各種設定の基本操作」の手順1〜3を参考に、“UTILITY ClickVol”と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して音量（0〜15）を設定してください。

ClickVol
15

HINT
音量をゼロにすると、クリックをオフにできます。

パッドの感度を変える

パッドを叩いた強さに対する音量変化（パッドの感度）を調節します。「各種設定の基本操作」の手順1〜3を参考に、“UTILITY PAD SENS”と表示させてから[ENTER]キーを押し、次の中から設定を選んでください。

PAD SENS
NORMAL

●SOFT
叩く強さに関係なく、小さな音量となります。

●MEDIUM
叩く強さに関係なく、中程度の音量となります。

●LOUD
叩く強さに関係なく、大きな音量となります。

●LITE
最も感度の高い設定です。弱く叩いたときも大きな音量となります。

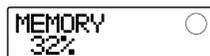
●NORMAL
中程度の感度の設定です（初期設定）。

●HARD
感度の低い設定です。強く叩かないと大きな音量が得られません。

●EX HARD
最も感度の低い設定です。かなり強く叩かないと大きな音量が得られません。

メモリーの残量を表示する

リズムパターンやリズムソングの記憶用メモリーの残量を比率で表示します。「各種設定の基本操作」の手順1〜3を参考に、“UTILITY MEMORY”と表示させてから[ENTER]キーを押してください。
この画面は表示のみで、設定項目はありません。

MEMORY
32%

パンの左右を入れ替える

ドラムキットのパンの設定値を、ドラマー側から見た左右の位置にするか、リスナー（客席）側から見た左右の位置にするかを切り替えます。
「各種設定の基本操作」の手順1〜3を参考に、“UTILITY POSITION”と表示させてから[ENTER]キーを押し、次の中から利用したい設定を選んでください。

●PLAYER
ドラマー側から見た左右の位置でパンを設定します。

●LISTENER
リスナー（客席）側から見た左右の位置でパンを設定します。

リファレンス[エフェクト]

ここではMRS-8に内蔵されているエフェクトの機能や操作方法について説明します。

エフェクトについて

MRS-8に内蔵されたエフェクトには、特定の位置に挿入して利用する“インサートエフェクト”と、内蔵ミキサー経由で利用する“センドリターンエフェクト”という2種類があります。これらのエフェクトは、同時に使用できます。それぞれのエフェクトの特徴は、次の通りです。

■インサートエフェクト

インサートエフェクトは、信号経路上の挿入位置を次の中から選択できます。

①インプットの直後
②オーディオトラック、ドラムトラック／ベーストラックのいずれかの出力
③[MASTER]フェーダーの直前

インプットの直後にエフェクトを挿入すると、入力信号にインサートエフェクトがかかります。この状態で録音操作を行えば、インサートエフェクトを“かけ録り”できます。

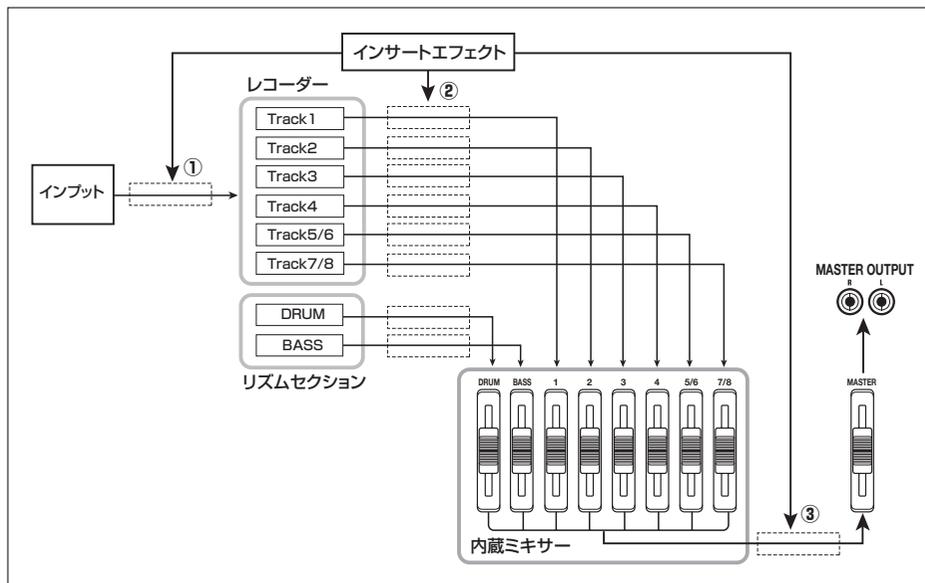
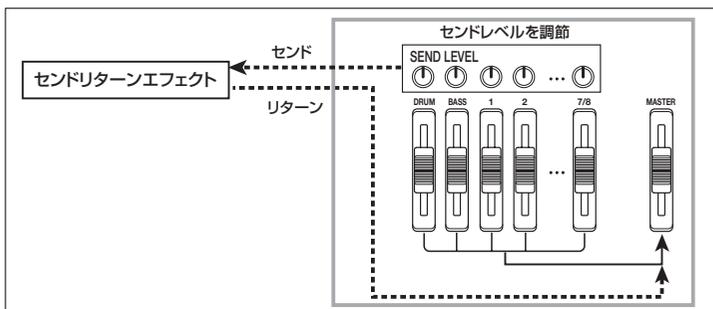
オーディオトラック（トラック1〜8）やドラムトラック／ベーストラック（ドラムキット／ベースプログラムの出力信号）の中から1つを選んでインサートエフェクトを挿入すれば、特定のトラックのみにインサートエフェクトを“後がけ”できます。例えば、録音済みのオーディオトラックを後から加工したい場合などに利用します。

[MASTER] フェーダーの直前にエフェクトを挿入すれば、最終的なステレオミックスを加工できます。例えば、ミックスダウン／バウンス操作時の音圧や音質の補正に利用します。

■センドリターンエフェクト

センドリターンエフェクトは、内蔵ミキサーのセンド／リターンに接続されたエフェクトで、すべてのトラックで共有できます。ミックスダウンやバウンス操作時に、リバーブやコーラスなどの効果を加えたい場合などに利用します。

トラックごとにセンドリターンエフェクトに送る信号の量（センドレベル）を設定し、個別にかかり具合を調節できます。また、センドリターンエフェクトの出力は、内蔵ミキサーに戻され、ステレオミックスに加えられます。

センドレベルを調節
SEND LEVEL
センド
センドリターンエフェクト
リターン
DRUM BASS 1 2 … 7/8 MASTER

インサートエフェクトを使う

ここではインサートエフェクトの挿入方法、パッチの選択方法、パッチの編集方法を説明します。

インサートエフェクトのパッチについて

MRS-8 のインサートエフェクトは、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなど、複数の単体エフェクトから構成されています。これらの単体エフェクトを"エフェクトモジュール"と呼びます。
インサートエフェクトでは、複数のエフェクトモジュールが直列に接続されています。同時に利用できるエフェクトモジュールの組み合わせを"アルゴリズム"と呼びます。

MRS-8では、次のアルゴリズムが利用できます。

●CLEAN
●DIST
●ACO/BASS SIM（表示：Ac/BsSIM）
●BASS
ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。
●MIC
ボーカルやアコースティック楽器のマイク録りに適したアルゴリズムです。

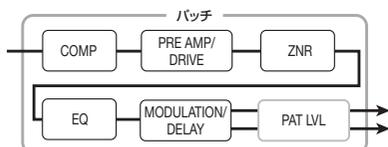
●DUAL MIC
2チャンネルが完全に独立した、モノラル入力×2／モノラル出力×2のアルゴリズムです。

●LINE
シンセサイザーなどのライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。

●MASTERING（表示：MASTRING）
最終のステレオミックスを加工するのに適したアルゴリズムです。
選択したアルゴリズムに応じて、入出力の信号の流れが変化します。次の図は、アルゴリズムごとのエフェクトモジュールの配置と、入出力の信号経路を表したものです。

HINT
挿入先の設定によっては、ステレオ信号がモノラルにミックスされてからエフェクトに入力されることがあります（→P94）。

アルゴリズム	エフェクトモジュールの配置	入出力のタイプ
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP – PRE AMP/DRIVE – ZNR – EQ – MODULATION/DELAY	モノラル→ステレオ
MIC	COMP/LIM – MIC PRE+DE-ESSER – ZNR – EQ – MODULATION/DELAY	モノラル→ステレオ
LINE	COMP/LIM – ISOLATOR – ZNR – EQ – MODULATION	ステレオ→ステレオ
DUAL MIC	COMP/LIM – MIC PRE – ZNR – EQ – DOUBLING COMP/LIM – MIC PRE – ZNR – EQ – DOUBLING	モノラル×2→モノラル×2
MASTERING	3BAND COMP LO-FI – NORMALIZE – ZNR – EQ – DIMENSION RESONANCE	ステレオ→ステレオ

アルゴリズムに含まれるそれぞれのエフェクトモジュールは、効果の種類を決める要素（エフェクトタイプ）と効果のかかり具合を決める要素（エフェクトパラメーター）から構成されています。たとえ同じアルゴリズムでも、エフェクトタイプを変更したり、エフェクトパラメーターを調節したりすれば、さまざまな効果を作れます。

こうして編集した内容は“パッチ”として保存できます。インサートエフェクトでは、アルゴリズムごとに、20～50種類のパッチが利用できます。それぞれのアルゴリズムで利用可能なパッチ数は、次の通りです。

アルゴリズム	パッチ数（プログラム済みパッチ）
CLEAN	30（22）
DIST	50（42）
ACO/BASS SIM	20（10）
BASS	20（10）
MIC	50（31）
LINE	50（30）
DUAL MIC	50（30）
MASTERING	30（21）

インサートエフェクトのパッチを利用する場合、最初に利用したいアルゴリズムを選び、次にそのアルゴリズムに含まれるパッチを選択します。パッチが選択されると、瞬時に効果が切り替わります。

インサートエフェクトの挿入先を変える

プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトはインプットの直後に挿入されています。挿入位置を変更したい場合は、次の操作を行います。

1. **メイン画面でエフェクトセクションの［INPUT SRC］キーを押してください。**

ディスプレイに現在の挿入先が表示されます。

表示の意味は次の通りです。

●IN
インプットの直後（初期設定）

●DRUM
ドラムトラック

●BASS
ベーストラック

●TR1～4
トラック1～4

●TR1/2、TR3/4、TR5/6、TR7/8
モノラルトラック×2（トラック1／2、3／4）、またはステレオトラック（トラック5／6、7／8）

●MASTER
[MASTER]フェーダーの直前

2. **ダイアルを回して挿入先を選んでください。**

HINT

手順1の画面が表示されている間、ステータスキーやINPUT[ON/OFF]キー 1／2を使って挿入先を選択することも可能です。トラック1／2、3／4の各ペアを選ぶときは、2つのステータスキーを同時に押します。なお、ステータスキーを使ってドラム／ベーストラックを選ぶには、[RHYTHM]ステータスキーを何度か押して目的の挿入先（“DRUM”または“BASS”）を選択します。

3. **挿入先の選択が終わったら、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。**

インサートエフェクトのパッチを選ぶ

ここでは、インサートエフェクトのパッチを選ぶ方法を説明します。

1. **メイン画面でエフェクトセクションの　[INSERT EFFECT] キーを何度か押し、キーを点灯させてください。**

次の画面が表示されます。この画面ではインサートエフェクトのアルゴリズムやパッチが選択できます。

アルゴリズム名
CLEAN PATCH
Standard 0
パッチ名 パッチ番号

2. **上下のカーソルキーを使って、利用したいアルゴリズムを選んでください。**

アルゴリズムを選ぶと、現在そのアルゴリズムで選択されているパッチに切り替わります。

3. **ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。**

即座に新しいパッチが呼び出されます。

HINT

・ 左右のカーソルキーを使ってパッチレベル（パッチの最終的な音量）を調節することもできます。
・ パッチ名の欄に“EMPTY”と表示されるものは空のパッチです。これを選んでも効果はかかりません。

4. **インサートエフェクトを一時的にオフにするには、[INSERT EFFECT] キーを押してキーを消灯させてください。**

インサートエフェクトがバイパス（オフ）に切り替わります。このときディスプレイには、“BYPASS”と“TUNER→ENTER”が交互に表示されます。
もう 1 回 [INSERT EFFECT] キーを押して点灯に戻せば、バイパスが解除されます。

HINT

バイパス中に[ENTER]キーを押すと、チューナー機能を呼び出せます（→P114）。

5. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

インサートエフェクトの挿入位置や入出力数（モノラル／ステレオ）に応じて、エフェクト前後の信号の流れが変化します。
次の図は、挿入位置に応じてインサートエフェクトの前後の信号がどのように変化するかを表したものです（図の“M→S”はモノラル入力／ステレオ出力、“S→S”はステレオ入出力、“Dual”はモノラル入出力×2のエフェクトを表します）。

●インプットの直後に挿入する場合

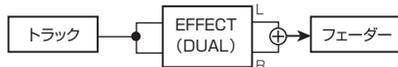
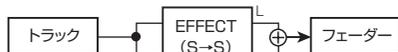
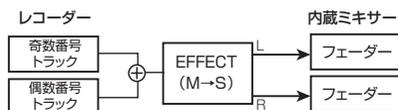
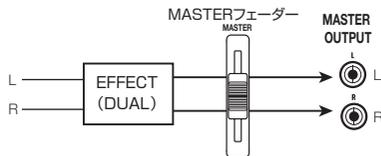
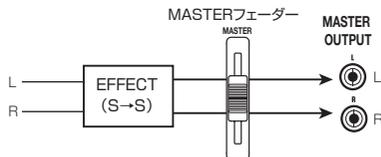
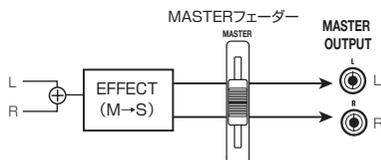
モノラルトラックに録音するとき

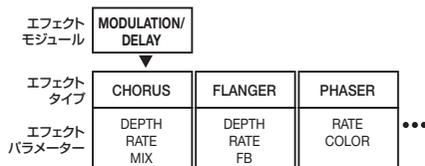
インプット1 → EFFECT (M→S) L/R ⊕ → トラック
インプット1 → EFFECT (DUAL) L/R ⊕ → トラック
インプット1, インプット2 → EFFECT (S→S) L/R ⊕ → トラック
インプット1 → EFFECT (S→S) L/R ⊕ → トラック
インプット1, インプット2 ⊕ → EFFECT (M→S) L/R ⊕ → トラック
インプット1, インプット2 → EFFECT (DUAL) L/R ⊕ → トラック

ステレオトラックに録音するとき

インプット1 → EFFECT (M→S) L → 奇数番号トラック, R → 偶数番号トラック
インプット1 → EFFECT (DUAL) L → 奇数番号トラック, R → 偶数番号トラック
インプット1, インプット2 → EFFECT (S→S) L → 奇数番号トラック, R → 偶数番号トラック
インプット1 → EFFECT (S→S) L → 奇数番号トラック, R → 偶数番号トラック
インプット1, インプット2 ⊕ → EFFECT (M→S) L → 奇数番号トラック, R → 偶数番号トラック
インプット1, インプット2 → EFFECT (DUAL) L → 奇数番号トラック, R → 偶数番号トラック

●オーディオトラック、ドラムキット/ベースプログラムの出力信号に挿入する場合

挿入先としてモノラルトラック(1〜4)、
またはベーストラックを選んだとき

挿入先としてステレオトラック(5/6、7/8)、
モノラルトラック(1/2、3/4)、またはドラムトラックを
選んだとき

●[MASTER]フェーダーの直前に挿入する場合

インサートエフェクトのパッチを編集する

アルゴリズムに含まれるそれぞれのエフェクトモジュールには、効果のかかり具合を調節する"エフェクトパラメーター"が含まれています。エフェクトパラメーターの設定値を調節することで、お好みの効果を作成できます。
さらに、一部のエフェクトモジュールでは、効果の種類(エフェクトタイプ)を切り替えることも可能です。例えば、MIC アルゴリズムの MODULATION/DELAY モジュールには、CHORUS(コーラス)、FLANGER(フランジャー)、PHASER(フェイザー)など19種類のエフェクトタイプが含まれており、これらの中から1つを選んで利用できます。エフェクトタイプを切り替えれば、それに応じてエフェクトパラメーターの内容も変化します。

ここでは、現在選ばれているパッチのエフェクトタイプを切り替えたり、エフェクトパラメーターを調節したりする方法を説明します。

NOTE
エフェクトモジュールの配置や種類など、アルゴリズム自体を編集することはできません。

1. **メイン画面でエフェクトセクションの[INSERT EFFECT] キーを何度か押して、キーを点灯させてください。**

インサートエフェクトのパッチ選択画面が表示されます。

```
CLEAN      PATCH
Standard       0
```

2. **上下のカーソルキーを使って編集したいパッチが含まれるアルゴリズムを選び、ダイアルを回して目的のパッチを選んでください。**

HINT
パッチ名の欄が"EMPTY"と表示されるパッチは、すべてのモジュールがオフに設定された空のパッチです。このパッチを編集すれば、白紙の状態からパッチが作れます。

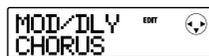
3. **[EDIT]キーを押してください。**

ディスプレイに"EDIT"の文字が表示されます。この表示は、パッチが編集可能になったことを表します。
ディスプレイ1列目には、現在編集対象として呼び出されているエフェクトモジュールが表示されます。

エフェクトモジュール　EDIT

```
COMPRESS EDIT VALUE
SENS           4
```

4. **左右のカーソルキーを使って編集したいエフェクトモジュールを選んでください。**

```
MOD/DLY   EDIT
CHORUS
```

選択したエフェクトモジュールに応じて、ディスプレイ1列目の表示は下表のように変化します。

なお、この表はエフェクトモジュールがオンのときの表示です。エフェクトモジュールがオフの場合は、ディスプレイ1列目にモジュール名またはエフェクトタイプ、2列目に"-OFF-"と表示されます。

HINT
DUAL MICアルゴリズムでは、L／Rチャンネルに配置されたモジュールを個別に編集できます。ディスプレイに"L"と表示されるときはLチャンネル、"R"と表示されるときはRチャンネルのモジュールが選択されています。

5. **現在選ばれているエフェクトモジュールのエフェクトタイプを変更するには、ダイアルを回してください。**

アルゴリズム	モジュール／ディスプレイ表示								
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMPRESS COMP	→	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	→	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	→	ISOLATOR ISOLATOR	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
DUAL MIC	COMP L COMP/LIM	→	MicPre L MICPRE	→	EQ L EQ	→	DOUBLE L DOUBLING	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/ Lo-Fi	→	NORMLZR NORMALIZER	→	3BandEQ EQ	→	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	→	TOTAL ZNR, PAT LVL

複数のエフェクトタイプが含まれるエフェクトモジュールでは、ディスプレイ2列目に現在選択されているエフェクトタイプ名が表示されます。この状態でダイアルを回せば、エフェクトタイプを変更できます。

EDIT ED

MOD/DLY
FLANGER

エフェクトタイプ名

HINT

- パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上の“EDIT”の表示が“EDITED”に変わります（設定を初期状態に戻すと“EDIT”に戻ります)。
- ZNRモジュールを編集したいときは、ディスプレイ1列目に“TOTAL”と表示させ、下向きのカーソルキーを押して、パラメーターを呼び出します。

6. 上下のカーソルキーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選んでください。

表示されるパラメーターは、エフェクトモジュールやエフェクトタイプごとに異なります。

次の図はエフェクトタイプ“FLANGER”のDEPTHパラメーターを表示させた場合の例です。

FLANGER
DEPTH 2

エフェクトパラメーター　設定値

HINT

ディスプレイの1列目に“TOTAL”と表示させれば、上下のカーソルキーを使って ZNR モジュールとパッチレベルを選択できます。

7. ダイアルを回して設定値を変更してください。

エフェクトモジュールごとのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料をご参照ください。

8. エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えるには、目的のモジュールのエフェクトタイプまたはパラメーターが表示されているときに、[ENTER]キーを押してください。

該当するモジュールがオフとなり、ディスプレイ1列目にモジュール名またはエフェクトタイプ名、ディスプレイ2列目に“-OFF-”と表示されます。この画面が表示されている間にもう1回[ENTER]キーを押すと、オンに戻ります。

FLANGER
-OFF-

NOTE

“TOTAL”に含まれるモジュールはオフにできません。

9. 編集中のパッチを編集前のパッチと聴き比べたいときは、[INSERT EFFECT] キーを押してください。

インサートエフェクトの編集中に [INSERT EFFECT] キーを押すと、編集中のパッチを編集前のパッチと聴き比べるコンペア機能が有効となります。コンペア機能が有効の間、ディスプレイが次のように変化し、最後にパッチを保存したときの状態に戻ります。

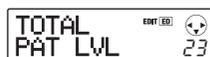
COMPARE
Standard 0

編集中のパッチに戻すには、[INSERT EFFECT]キーをもう一度押すか、[EIXT]キーを押してください。

10. 必要に応じて手順4～8を繰り返し、他のモジュールも編集してください。

11. パッチレベル（パッチの最終的な音量）を調節するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“TOTAL PAT LVL”と表示させ、ダイアルを回してください。

パッチレベルは1～30の範囲で調節できます。

TOTAL
PAT LVL 23

12. 設定が終わったら [EXIT] キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

NOTE

編集したパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、編集内容が失われますので、ご注意ください。パッチの保存方法については、次の項目をご参照ください。

インサートエフェクトのパッチの保存／入れ替えを行う

インサートエフェクトのパッチは、同じアルゴリズム内のどの位置にも保存できます。パッチを他の位置に保存し直せば、パッチのコピーを作成できます。さらに、同じアルゴリズム内でパッチ同士を入れ替えることも可能です。

1. インサートエフェクトのパッチ選択画面またはエディット画面で [FUNCTION] キーを押してください。

現在選ばれているパッチが保存待機状態になります。このとき、保存または入れ替えのどちらを行うかを選択できます。

```
STORE TO  PATCH
Standard      0
```

パッチ番号

2. 左右のカーソルキーを使って、"STORE　TO（保存)"または"SWAP TO（入れ替え)"のいずれかの操作を選んでください。

3. ダイアルを回して保存／入れ替え先のパッチ番号を選んでください。

保存を行う場合は、ここで選択したパッチ番号に現在のパッチの内容が保存されます。
入れ替えを行う場合は、現在選ばれているパッチとここで選択したパッチの内容が入れ替えられます。

4. 保存／入れ替えを実行するには [FUNCTION] キーを押してください。

保存／入れ替えが実行され、インサートエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。
なお、[FUNCTION] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、保存／入れ替えを中止して 1 つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

- パッチはプロジェクトごとに保存されます。
- 他のプロジェクトに含まれるパッチを、現在選ばれているプロジェクトに取り込むことも可能です（→P102)。

インサートエフェクトのパッチに名前を付ける

現在選ばれているインサートエフェクトのパッチに新しい名前を付けます。

1. インサートエフェクトのパッチ選択画面で、名前を変更したいパッチを選んでください。

```
CLEAN     PATCH
Standard      0
```

2. [EDIT]キーを押してください。

選択されたパッチが編集可能となります。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに"TOTAL PAT LVL"と表示させてください。

```
TOTAL      EDIT
PAT LVL      25
```

4. 下向きのカーソルキーを繰り返し押し、ディスプレイ1列目に"PAT NAME"と表示させてください。

この状態で、選択されたパッチの名前を変更できます。変更可能な文字の位置にはカーソルが表示されます。

```
PAT NAME   EDIT
█tandard    -A-
```

カーソル

5. 左右のカーソルキーを使って変更したい文字にカーソルを合わせ、ダイアルまたはリズムセクションのパッド／キーを使って文字を入力してください。

文字の入力方法についての詳しい説明は、P33をご参照ください。

6. 入力した名前を確定するには、コントロールセクションの[FUNCTION]キーを2回押してください。

パッチが上書き保存されます。保存が完了するとインサートエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

NOTE

保存操作を行わずにパッチを切り替えると、変更したパッチ名が無効となりますので、ご注意ください。

モニター信号のみにインサートエフェクトをかける

インサートエフェクトをインプットの直後に挿入すれば、エフェクトのかかった信号をかけ録りできます。しかし、必要ならばモニター信号のみにエフェクトをかけて、トラックにはエフェクトのかかっていない信号を録音することも可能です。
例えば、ボーカルをエフェクトなしで録音するときに、モニター信号にのみエフェクトをかければ、ボーカリストが歌いやすくなります。

1. **インサートエフェクトの挿入先をインプットの直後に設定してください。**

2. **メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

```
SYSTEM
PROJECT
```

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM REC SRC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

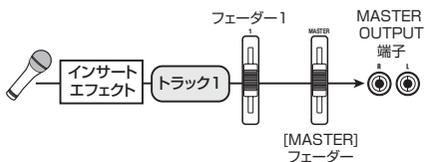
表示が次のように変わります。

```
REC SRC
WET
```

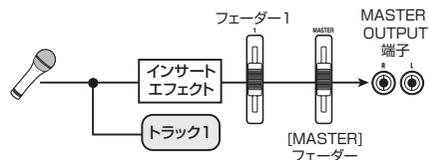
この画面では、トラックに録音する信号を次の2つの中から選べます。

●WET

インサートエフェクトの効果がかかった入力信号が録音されます（初期設定）。

フェーダー1
MASTER OUTPUT 端子
インサートエフェクト
トラック1
[MASTER] フェーダー

●DRY

未加工の入力信号が録音されます。ただし、インサートエフェクトがインプットに挿入されていれば、MASTER OUTPUT端子から出力される信号にはエフェクトがかかります。

フェーダー1
MASTER OUTPUT 端子
インサートエフェクト
トラック1
[MASTER] フェーダー

4. **ダイアルを回して設定値を“DRY”に切り替えてください。**

5. **設定が終わったら[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。**

NOTE

ここで設定した内容は、プロジェクトごとに保存されます。必要ならば、他のパートの録音を始める前に設定値を“WET”に戻してください。

センドリターンエフェクトを使う

ここではセンドリターンエフェクトのパッチの選択方法やパッチの編集方法を説明します。

センドリターンエフェクトのパッチについて

MRS-8のセンドリターンエフェクトは、単体のエフェクトモジュールで構成されており、リバーブ、コーラス、ディレイなどのエフェクトタイプの中から1つを選んで利用できます。
それぞれのエフェクトタイプには、複数のエフェクトパラメーターが含まれており、効果の効き具合を調節できます。
これらの要素を設定に名前を付けて、パッチとして保存できます。初期状態のプロジェクトには、センドリターン用の60種類のパッチ（そのうち40種類がプログラム済み）が含まれています。これらの中から1つを選べば、センドリターンエフェクトが即座に切り替わります。

センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

ここでは、センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ方法を説明します。

1. メイン画面でエフェクトセクションの[SEND/RETURN]キーを何度か押し、キーを点灯させてください。

センドリターンエフェクトのパッチを選択する画面が表示されます。

SEND PATCH
VoChorus 0

パッチ名　パッチ番号

2. ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。

即座に新しいパッチが呼び出されます。トラックごとにセンドリターンエフェクトへのセンドレベルを上げておけば、PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生したときに、選ばれたパッチの効果を確認できます。

HINT

- 左右のカーソルキーを使ってEFX LVLパラメーター（エフェクト音のミックス量）を調節することもできます。
- センドレベルを調節する方法については P59 をご参照ください。

3. センドリターンエフェクトを一時的にオフにするには、[SEND/RETURN]キーを押してキーを消灯させてください。

センドリターンエフェクトがオフとなり、ディスプレイには“SEND -MUTE-”と表示されます。もう1回[SEND/RETURN]キーを押して点灯させれば、センドリターンエフェクトをオンに戻せます。

4. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

センドリターンエフェクトのパッチを編集する

ここでは、センドリターンエフェクトのパッチを編集する方法を説明します。

1. メイン画面でエフェクトセクションの[SEND/RETURN]キーを何度か押して、キーを点灯させてください。

センドリターンエフェクトのパッチ選択画面が表示されます。

SEND PATCH
VoChorus 0

2. ダイアルを回して編集したいパッチを選んでください。

HINT

パッチ名の欄が“EMPTY”と表示されるパッチはモジュールがオフに設定された空のパッチです。これを選んで編集すれば、白紙の状態からパッチが作れます。

3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイ2列目に現在選択しているエフェクトタイプが表示されます。

TYPE EDIT
HALL

エフェクトタイプ

パッチの編集中は、ディスプレイに“EDIT”の文字が表示されます。

4. エフェクトタイプを切り替えるにはダイアルを回してください。

エフェクトタイプが切り替わると、それに応じてエフェクトパラメーターの内容も変わります。

HINT

・ パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上の“EDIT”の表示が“EDITED”に変わります。初期状態に戻すと“EDIT”に戻ります。
・ 編集中に[ENTER]キーを押せば、エフェクトをオフにできます。パラメーターの調節中に、エフェクトを一時的にオフにしたいときに便利です。元に戻すには、もう 1 回 [ENTER] キーを押します。

5. 上下のカーソルキーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選んでください。

ディスプレイ1列目にエフェクトタイプ、2列目にエフェクトパラメーターとその設定値が表示されます。

HALL EDIT VALUE
PRE DLY 5

エフェクトパラメーター　設定値

HINT

エフェクトタイプを選び直したいときは、上向きのカーソルキーを何度か押して手順 3 の画面を表示させ、ダイアルを回します。

6. ダイアルを回して設定値を変更してください。

センドリターンエフェクトのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料をご参照ください。

7. 編集中のパッチを編集前のパッチと聴き比べたいときは、[SEND/RETURN]キーを押してください。

センドリターンエフェクトの編集中に[SEND/RETURN] キーを押すと、編集中のパッチを編集前のパッチと聴き比べるコンペア機能が有効となります。コンペア機能が有効の間、ディスプレイが次のように変化し、最後にパッチを保存したときの状態に戻ります。

COMPARE PATCH
VoChorus 0

編集中のパッチに戻すには、[SEND/RETURN] キーをもう一度押すか、[EIXT]キーを押してください。

8. 必要に応じて手順5～6を繰り返し、他のエフェクトパラメーターも編集してください。

9. 編集が終わったら[EXIT] キーを押してください。

センドリターンエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

NOTE

編集したパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、編集内容が失われますのでご注意ください。パッチの保存方法については次の項目をご参照ください。

センドリターンエフェクトのパッチの保存／入れ替えを行う

編集したパッチは、センドリターンエフェクト内のどの位置にも保存できます。パッチを別の位置に保存し直せば、パッチのコピーを作成できます。
必要ならば、パッチ同士を入れ替えて、並べ替えることも可能です。

1. センドリターンエフェクトのパッチ選択画面またはエディット画面で [FUNCTION] キーを押してください。

現在選ばれているパッチが保存待機状態になります。このとき、保存または入れ替えのどちらを行うかを選択できます。

STORE TO PATCH
VoChorus 0

パッチ番号

2. 左右のカーソルキーを使って、“STORE　TO（保存）”または“SWAP TO（入れ替え）”のいずれかの操作を選んでください。

3. ダイアルを回して保存／入れ替え先のパッチ番号を選んでください。

保存を行うときは、ここで選択したパッチ番号に現在のパッチの内容が保存されます。
入れ替えを行うときは、現在選ばれているパッチとここで選択したパッチの内容が入れ替えられます。

4. **保存／入れ替えを実行するには [FUNCTION] キーを押してください。**

保存／入れ替えが実行され、センドリターンエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。
なお、[FUNCTION] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、保存／入れ替えを中止して 1 つずつ手前の手順に戻せます。

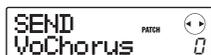
HINT

- パッチはプロジェクトごとに保存されます。
- 他のプロジェクトに含まれるパッチを、現在選ばれているプロジェクトに取り込むことも可能です。

センドリターンエフェクトのパッチに名前を付ける

現在選ばれているセンドリターンエフェクトのパッチに新しい名前を付けます。

1. **インサートエフェクトのパッチ選択画面で、名前を変更したいパッチを選んでください。**

```
SEND          PATCH
VoChorus          0
```

2. **[EDIT]キーを押してください。**

選択されたパッチが編集可能となります。

3. **下向きのカーソルキーを繰り返し押して、ディスプレイに“PAT NAME”と表示させてください。**

この状態で、選択されたパッチの名前が変更できます。変更可能な文字にはカーソルが表示されます。

```
PAT NAME  EDIT
█oChorus        -A-
```

カーソル

4. **左右のカーソルキーを使って変更したい文字にカーソルを合わせ、ダイアルまたはリズムセクションのパッド／キーを使って文字を入力してください。**

文字の入力方法についての詳しい説明は、P33をご参照ください。

5. **入力した名前を確定するには、コントロールセクションの[FUNCTION]キーを2回押してください。**

パッチが上書き保存されます。保存が完了すると、センドリターンエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

NOTE

保存操作を行わずにパッチを切り替えると、変更したパッチ名が無効となりますので、ご注意ください。

他のプロジェクトからパッチを取り込む

必要ならば、他のプロジェクトから、インサートエフェクト／センドリターンエフェクトのすべてのパッチ、または特定のパッチを取り込めます。

NOTE

パッチの取り込みを実行すると、操作中のプロジェクトのパッチに上書きされます。必要なパッチを誤って消去しないようにご注意ください。

1. **特定のパッチを取り込む場合は、取り込み先となるパッチを選んでください。**

●インサートエフェクトの特定のパッチを取り込む場合

メイン画面で [INSERT EFFECT] キーを押してインサートエフェクトのパッチ選択画面を表示させ、上下のカーソルキーとダイアルを使って取り込み先となるアルゴリズム／パッチを選びます。ここで選択したパッチと同じアルゴリズムのパッチから取り込み元が選択できます。

●センドリターンエフェクトの特定のパッチを取り込む場合

メイン画面で [SEND/RETURN] キーを押してセンドリターンエフェクトのパッチ選択画面を表示させ、ダイアルを回して取り込み先となるパッチを選びます。

2. **[SYSTEM/UTILITY]キーを押して“UTILITY IMPORT”と表示させ、続いて[ENTER] キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

```
IMPORT
ALL
```

3. **左右のカーソルキーを使って、ALL（すべてのパッチを取り込む場合）またはPATCH（単一のパッチを取り込む場合）を選択し、[ENTER] キーを押してください。**

この状態で、取り込み元となるプロジェクトを選択できます。

```
IMPORT         ○
PRJ005         5
```

プロジェクト名　　プロジェクト番号

4. **ダイアルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

これ以降の操作は手順３で選んだ内容に応じて異なります。

●ALLを選んだ場合

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されていることを確認して手順5へ進んでください。

●PATCHを選んだ場合

ディスプレイに取り込み元となるパッチが表示されます。ダイアルを使って取り込み元となるパッチを選び [ENTER] キーを押すと、手順１で選んだ取り込み先のパッチが表示されます。必要ならばダイアルを回して取り込み先となるパッチ番号を選び直し、[ENTER] キーを押してください（“SURE?”と表示されます）。

5. **取り込みを実行するには [ENTER] キーを押してください。**

選択したプロジェクトのすべてのパッチ、または単一のパッチが取り込まれます。取り込みが完了すると、手順1の画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

リファレンス[プロジェクト]

ここではプロジェクトの操作について説明します。

プロジェクトについて

MRS-8では、作成した楽曲を構成する各種データを“プロジェクト”という単位で管理します。プロジェクトを読み込めば、楽曲が保存されたときの状態を再現できます。
1つのプロジェクトには、次のような情報が含まれます。

- トラック1〜8およびマスタートラックのVテイク1〜10に含まれるオーディオデータ
- 各トラックで選択されているVテイク番号
- 内蔵ミキサーのミックス設定
- トラックパラメーターの設定内容
- インサートエフェクト／センドリターンエフェクトで選ばれているパッチ番号とパッチの内容
- リズムパターンの内容
- リズムソングの内容
- ドラム／ベーストラックで現在選ばれているドラムキット／ベースプログラムの番号
- その他必要な設定データ

HINT
MRS-8で操作できるプロジェクトは、現在読み込まれているものに限られます。複数のプロジェクトを同時に操作することはできません。

プロジェクトを操作する

ここでは、プロジェクトの読み込みやコピーなど、プロジェクトの各種操作について説明します。

プロジェクトの基本操作

プロジェクトの各種操作は、ある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
SYSTEM
PROJECT
```

2. “SYSTEM PROJECT”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

プロジェクトの操作項目を選ぶプロジェクトメニューが表示されます。

```
PROJECT
SELECT
```

HINT
プロジェクトメニューを表示するたびに、現在操作しているプロジェクトが保存されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、次の中から目的の項目を選んでください。

●PROJECT SELECT
SDカードに保存されている任意のプロジェクトを読み込みます。

●PROJECT NEW
新規プロジェクトを作成します。

●PROJECT COPY
SDカード上に保存されている任意のプロジェクトを複製します。

●PROJECT ERASE
SDカード上から任意のプロジェクトを消去します。

●PROJECT NAME
現在読み込まれているプロジェクトの名前を変更します。

●PROJECT PROTECT
現在操作しているプロジェクトにライトプロテクト(書き換え保護)をかけます。

●PROJECT SEQ PLAY
SDカード上に保存されているプロジェクトのマスタートラックを連続再生します(シーケンスプレイ機能)。

HINT
シーケンスプレイ機能の詳しい説明は、P111 をご参照ください。

4. [ENTER] キーを押して、目的の機能を実行してください(または、設定内容を変更してください)。
詳しい操作方法については、各項目の説明をご参照ください。

5. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。
なお、手順3で選んだ項目によっては、操作を実行した後に、自動的にメイン画面に戻ります。

プロジェクトを読み込む

SDカードに保存されているプロジェクトの中から、1つを選んで読み込みます。

HINT
電源をオンにしたときは、最後に操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1〜3を参考にして、ディスプレイに"PROJECT SELECT"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。
読み込み元となるプロジェクトの名前と番号が表示されます。

PRJ SEL
PRJ000 0
プロジェクト名　プロジェクト番号

2. ダイアルを回して、読み込みたいプロジェクトを選んでください。

3. 読み込みを行うには、[ENTER] キーを押してください。
読み込みが完了すると、メイン画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

新規プロジェクトを作成する

SDカード上に新しいプロジェクトを作成します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1〜3を参考にしてディスプレイに"PROJECT NEW"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。
作成されるプロジェクトの名前および番号が表示されます。

プロジェクト番号
PRJNo001
PRJ001 -A-
プロジェクト名

新規に作成されるプロジェクトには、空のプロジェクトの中で最も小さい番号が自動的に付けられます。また、初期状態では"PRJxxx"(xxxにはプロジェクト番号が入ります)という名前が付けられます。
このとき、プロジェクト名の1文字目にカーソルが表示されます。これはプロジェクト名が変更可能であることを表します。

2. 必要ならば、プロジェクトに名前を付けてください。
プロジェクト名を変更するには、左右のカーソルキーとダイアルまたはリズムセクションのパッド/キーを使って文字を入力してください。文字の入力方法についての詳しい説明は、P33をご参照ください。

3. プロジェクトを作成するには、[ENTER] キーを押してください。
作成したプロジェクトが自動的に読み込まれ、メイン画面が表示されます。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT
・ プロジェクトの名前は後から変更することも可能です(→P107)。

・ メイン画面でレコーダーが停止しているときは、ディスプレイセクションの [NEW PROJECT] キーを押すだけで手順 1 の画面が表示できます。

プロジェクトをコピーする

SD カード上に保存されている任意のプロジェクトを新規プロジェクトにコピーします。

1. **「プロジェクトの基本操作」の手順1～3を参考にしてディスプレイに“PROJECT COPY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

コピー元となるプロジェクトの名前および番号が表示されます。

```
PRJ COPY      ○
PRJ000        0
```

プロジェクト名　プロジェクト番号

2. **ダイアルを回してコピー元となるプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

```
PRJ COPY      ○
COPY TO       1
```

コピー先のプロジェクト番号

この画面では、コピー先のプロジェクト番号が指定できます。

3. **ダイアルを回してコピー先のプロジェクト番号を選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

4. **コピーを実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

コピーが完了すると、コピー先のプロジェクトが読み込まれ、メイン画面が表示されます。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

プロジェクトを消去する

SD カードに保存されている任意のプロジェクトを消去します。

NOTE
消去されたプロジェクトは復活できません。この操作は慎重に行ってください。

1. **「プロジェクトの基本操作」の手順1～3を参考にしてディスプレイに“PROJECT ERASE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

```
PRJ ERS       ○
PRJ002        2
```

プロジェクト名　プロジェクト番号

2. **ダイアルを回して消去したいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

3. **消去を実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

現在操作しているプロジェクトを消去することもできます。この場合は、実行後にそのSDカードに保存されたプロジェクトの中で、番号の最も小さいプロジェクトが自動的に読み込まれます。

NOTE
プロテクトがかかっているプロジェクトは消去できません。プロテクトをオフにしてからもう 1 回操作してください (→P107)。

プロジェクト名を変更する

現在操作しているプロジェクトの名前を変更します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～3を参考にしてディスプレイに“PROJECT NAME”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

PRJ NAME
PRJ001 -A-

カーソル

プロジェクト名の 1 文字目にはカーソルが表示されます。

2. 左右のカーソルキーとダイアル、またはリズムセクションのパッド／キーを使って文字を入力してください。

文字の入力方法についての詳しい説明は P33 をご参照ください。

名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

プロジェクトにプロテクトをかける

現在操作しているプロジェクトにライトプロテクト（書き換え保護）をかけて、プロジェクトの消去や新たな録音などを禁止します。
プロテクトをオンにすると、次の操作が禁止されます。

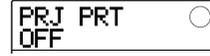
- プロジェクトの消去
- レコーダーの録音／編集
- Vテイクの変更
- インサート／センドリターンエフェクトのパッチ編集
- リズムパターンとリズムソングの記録／編集
- マークの登録／消去
- 各種データの名前の変更

HINT

プロテクトがオンに設定されたプロジェクトでも、通常と同じように再生したり、ミックスバランスなどを変更したりできます。ただし、変更内容は保存されません。

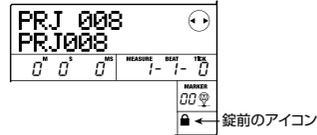
1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～3を参考にしてディスプレイに“PROJECT PROTECT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

PRJ PRT
OFF

2. ダイアルを回して“ON”（プロテクトを有効にする）または“OFF”（プロテクトを解除する）を選んでください。

プロテクトが“ON”に設定されたプロジェクトはメイン画面の右下に錠前のアイコンが表示されます。

PRJ 008
PRJ008
M S MS 0 0 0 MEASURE BEAT TICK 1- 1- 0
MARKER 00

錠前のアイコン

プロテクトのオン／オフ設定を切り替えると、即座に有効となります。設定が終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

NOTE

プロテクトがオフのプロジェクトは、電源をオフにしたり、プロジェクトメニューを表示したりするたびに、SDカードに保存されます。楽曲が完成したら、プロジェクトを誤って変更してしまわないように、プロテクトをオンにしておくことをお勧めします。

リファレンス[MIDI]

ここでは、MRS-8のMIDIに関連する各種設定や操作方法について説明します。

MIDIについて

MIDI（Musical Instruments Digital Interface）は、電子楽器やコンピューター同士で、演奏情報や音色情報などのメッセージ（MIDIメッセージ）をやり取りするための規格です。
MRS-8には、内部で生成されたMIDIメッセージを外部機器へと送信する“MIDI OUT端子”が搭載されています。必要に応じて、この端子からリズムパターンの演奏情報や、同期情報を送信できます。

MIDI OUT

MIDIを使ってできること

MRS-8では、MIDIを使って次のようなことができます。

●演奏情報の送信
フロントパネルのパッドを使った演奏や、リズムパターンやリズムソングに記録された演奏情報（ノートオン／オフ）を外部に送信し、MIDI OUT端子に接続した音源を演奏できます。

●同期用メッセージの送信
MIDIシーケンサーなどの機器に、MRS-8内部のテンポから算出したクロック情報（タイミングクロック）または時間／分／秒／フレーム単位の絶対時間情報（MIDIタイムコード）を送信して、外部機器とMRS-8の走行を同期させます。

●コントロールチェンジの送信
リズムパターンやリズムソングにプログラムされたドラム／ベースシーケンスの音量情報を、コントロールチェンジメッセージとして外部機器に送信できます。

MIDIの設定を変更する

ここではMIDIに関する設定を行う方法を説明します。

MIDI設定の基本操作

MIDI設定の各種操作は、ほとんどが共通化されています。その基本操作は次の通りです。

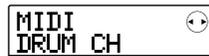
1. メイン画面で[SONG/PATTERN]キーを押し、続いて[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行うリズムユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
DRUM KIT
```

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY MIDI”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
MIDI
DRUM CH
```

この状態でMIDIに関する設定項目が選択できます。

3. 左右のカーソルキーを使って次の中から設定したい項目を選んでください。

●DRUM CH
ドラムキットの演奏情報を送信するMIDIチャンネルを設定します。

●BASS CH
ベースプログラムの演奏情報を送信するMIDIチャンネルを設定します。

●CLOCK
タイミングクロックの送信のオン／オフを設定します。

●SPP

現在位置を先頭からの拍数で表すソングポジションポインターの送信のオン／オフを設定します。

●COMMAND

外部機器の走行や停止を操作するスタート／ストップ／コンティニューの送信のオン／オフを設定します。

●MTC

MIDIタイムコードの送信のオン／オフを設定します。

NOTE

コントロールチェンジは、ドラムキット／ベースプログラムのMIDIチャンネルがオフに設定されている場合を除き、常に送信されます。

4. [ENTER] キーを押して選択した項目の設定値を表示させ、ダイアルを回して設定を変更してください。

それぞれの項目の詳しい内容については、以下の説明をご参照ください。

5. 設定が終わったら、繰り返し [EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

ドラム／ベースのMIDIチャンネルを設定する

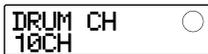
ドラムキット／ベースプログラムの演奏情報を送信するMIDIチャンネルを設定します。
「MIDI設定の基本操作」の1〜3を参考に、"MIDI DRUM CH" または "MIDI BASS CH" と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して次の中から設定を選んでください。

●1〜16CH

MIDIチャンネルを1〜16の中から選択します(初期設定:DRUM CH=10CH、BASS CH=9CH)。

●OFF

ドラムキット／ベースプログラムに関連するチャンネルメッセージ(ノートオン／オフ、コントロールチェンジなど)は送信されません。

```
DRUM CH
10CH
```

1 〜 16 のいずれかの MIDI チャンネルを選択すると、MRS-8のパッドを叩いたときや、リズムパターン／リズムソングを再生したときに、そのMIDIチャンネルから該当する演奏情報がノートオン／オフメッセージとして外部に送信されます。

HINT

ドラムキット／ベースプログラムを同じMIDIチャンネルに設定すると、両方の演奏情報が 1 チャンネルにまとめられて MIDI OUT端子から出力されます。

タイミングクロックのオン／オフを切り替える

同期用 MIDI メッセージとしてタイミングクロックを送信するかどうかを設定します。「MIDI設定の基本操作」の 1 〜 3 を参考に、"MIDI CLOCK" と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して次の中から設定を選んでください。

●ON(送信オン)

MRS-8を走行させたときに、タイミングクロックが送信されます(初期設定)。

●OFF(送信オフ)

タイミングクロックは送信されません。

```
CLOCK
ON
```

タイミングクロックは、4分音符を24分割したクロック情報です。タイミングクロックの送信をオンにすると、リズムセクションのテンポを基に算出された間隔で、クロックが送信されます。
外部MIDI機器を適切なテンポで同期走行させるには、あらかじめ MRS-8 側でリズムパターンやリズムソングのテンポを設定しておく必要があります。また、MRS-8と外部機器の小節表示を一致させるには、両方の機器の拍子を合わせる必要があります。

NOTE

タイミングクロックは、ドラム／ベーストラックをミュートしているときでも送信されます。

HINT

- MRS-8と外部MIDI 機器のトランスポート操作やロケート操作を連動させるには、タイミングクロック以外に、ソングポジションポインターやスタート／ストップ／コンティニューの送信もオンにしてください。
- タイミングクロックとノートオン／オフメッセージや MTC

を同時に送信すると、同期が不安定になることがあります。タイミングクロックを送信するときは、これらのメッセージの送信はオフに設定しておくことをお勧めします。

ソングポジションポインターのオン／オフを切り替える

ソングポジションポインターとは、先頭からの拍数／クロック数で現在位置を示すMIDIメッセージで、通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。
「MIDI設定の基本操作」の1〜3を参考に、“MIDI SPP”と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して次の中から設定を選んでください。

●ON（送信オン）
MRS-8でロケート操作を行ったときに、ソングポジションポインターが送信されます（初期設定)。

●OFF（送信オフ）
ソングポジションポインターは送信されません。

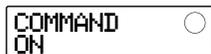
```
SPP
ON
```

スタート／ストップ／コンティニューのオン／オフを切り替える

スタート／ストップ／コンティニューは、走行や停止といったトランスポート操作を送信先の機器に伝えるMIDIメッセージで、通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。
「MIDI 設定の基本操作」の 1 〜3 を参考に、“MIDI COMMAND”と表示させてから [ENTER] キーを押し、ダイアルを回して次の中から設定を選んでください。

●ON（送信オン）
MRS-8 を再生／停止／再開始したときに、対応するスタート／ストップ／コンティニューのMIDI メッセージが送信されます。

●OFF（送信オフ）
スタート／ストップ／コンティニューは送信されません。

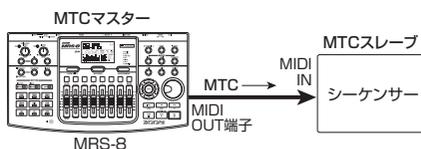
```
COMMAND
ON
```

MIDIタイムコード(MTC)のオン／オフを切り替える

同期用MIDIメッセージとしてMIDIタイムコード（MTC）を送信するかどうかを設定します。「MIDI 設定の基本操作」の1〜3を参考に、“MIDI MTC”と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して次の中から設定を選んでください。

●24（24フレーム／秒）
●25（25フレーム／秒）
●29.97nd（29.97フレーム／秒、ノンドロップ）
●30（30フレーム／秒、ノンドロップ）
MRS-8 を走行させたときに、選択したフレーム／秒のMTCが送信されます。

●OFF（送信オフ）
MTCは送信されません（初期設定）

```
MTC
OFF
```

MTCを使って同期走行を行う場合、MRS-8はMTCの送信側（MTCマスター）として動作します。実際に同期走行を行う場合は、あらかじめ受信側の機器（MTCスレーブ）を、受信したMTCに追従して再生できるように設定しておきます。
例えば、MIDIシーケンサーと同期させる場合は、次のように接続します。

なお、MTCを使って同期させる場合、必ず送信側と受信側のフレーム数（24、25、29.97nd、30）を一致させておきます。フレーム数が異なる場合、正常な同期走行が行えなくなりますのでご注意ください。

HINT
MTC と他の MIDI メッセージを同時に送信すると、同期が不安定になることがあります。MTC を送信する場合は、その他のメッセージの送信をオフに設定することをお勧めします。

リファレンス[その他の機能]

ここではMRS-8のその他の機能について説明します。

複数のプロジェクトを連続再生する（シーケンスプレイ）

MRS-8では、SDカード上から複数のプロジェクトを選び、それらのマスタートラックを演奏順に並べて連続再生できます（シーケンスプレイ機能)。複数のプロジェクトを一括して外部レコーダーに録音したいときや、ライブ演奏時に複数の楽曲の伴奏を続けて再生したいときに便利です。

シーケンスプレイ機能を利用するには、プロジェクトの演奏順を登録するリスト（プレイリスト）を作成します。プレイリストはSDカードごとに10種類まで作成でき、1つのプレイリストに最大99のプロジェクトを登録できます。

プレイリストを作成する

プレイリストにプロジェクトを登録します。

1. **各プロジェクトのマスタートラックで、再生したいVテイクが選ばれていることを確認してください。**

NOTE

マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれているプロジェクトは、プレイリストには登録できません。

2. **メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

SYSTEM
PROJECT

3. **[ENTER]キーを押してください。**

プロジェクトの操作項目を選ぶプロジェクトメニューが表示されます。

PROJECT
SELECT

4. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“PROJECT SEQ PLAY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

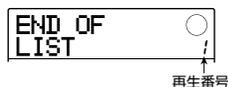
表示が次のように変わります。

SEQ PLAY
EMPTY 1

プレイリスト番号

この画面では、登録／再生を行うプレイリストが選択できます。ディスプレイ2列目には選択されているプレイリスト番号とそのリストに登録されたプロジェクト数が表示されます。空のプレイリストを選択したときは、“EMPTY”と表示されます。

5. **ダイアルを回して、登録先となるプレイリスト番号を選び、[EDIT]キーを押してください。**

表示が次のように変わります。

END OF
LIST 1

再生番号

この画面では、プレイリストにプロジェクトを登録できます。ディスプレイの右下には、再生順を表す再生番号が表示されます。

“END OF LIST”という表示は、プレイリストの最終位置を表します。プレイリストが空のときは、リストの先頭に“END OF LIST”が入ります。

6. **ダイアルを回して、プレイリストに登録する最初のプロジェクトを選んでください。**

プレイリストの先頭にそのプロジェクトが登録されます。このとき“END OF LIST”の表示は次の再生番号に移動しています。

①プロジェクト番号／プロジェクト名

PRJ 001
MRS8DEMO 1
4 36 120

②Vテイクの長さ　③再生番号

①プロジェクト番号／プロジェクト名
プレイリストに登録されたプロジェクトの番号と名前です。

②Vテイクの長さ
登録したプロジェクトのマスタートラックで、現在選ばれているVテイクの長さをM（分）／S（秒）／MS（ミリ秒）単位で表します。

③再生番号
プロジェクトの再生順を表す番号です。

NOTE
・ マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれているプロジェクトは、選択できません。プロジェクト名が表示されないときは、そのプロジェクトのマスタートラックで、録音済みのVテイクが選ばれているかどうかを確認してください。
・ Vテイクの長さが極端に短い（4秒以下）のマスタートラックはプレイリストに登録できません。

7. 右向きのカーソルキーを押してください。
表示が次のように変わります。

```
END OF
LIST          2
```

この状態で、2 番目に登録したいプロジェクトが選択できます。

8. ダイアルを回して、次に登録するプロジェクトを選んでください。
同じ要領で、3番目以降のプロジェクトも選択します。1つのプレイリストには最大 99 のプロジェクトが登録できます。
なお、プレイリストの内容を修正したいときは、次の操作を行ってください。

●登録されたプロジェクトを変更するには
左右のカーソルキーを使って変更したい再生番号を選び、ダイアルを回してプロジェクトを選択し直します。

●任意の再生番号にプロジェクトを挿入するには
左右のカーソルキーを使って挿入したい再生番号を選び、コントロールセクションの[FUNCTION]キーを2回押します（ディスプレイに“INSERT?”と表示されます）。次にダイアルを回してプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押すと、プロジェクトが挿入されます（それ以降のプロジェクトには、再生番号が付け直されます）。

●登録された単一プロジェクトを削除するには
左右のカーソルキーを使って削除したい再生番号を選択し、コントロールセクションの[FUNCTION]キーを押し（ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます）、[ENTER]キーを押すと、削除が実行されます（それ以降のプロジェクトには、再生番号が付け直されます）。

●登録されたすべてのプロジェクトを削除するには
プレイリストの登録中に、コントロールセクションの[FUNCTION]キーを押して“DELETE SURE?”と表示させ、下向きのカーソルキーを押します（ディスプレイに“ALL DEL SURE?”と表示されます）。削除を実行するには、[ENTER]キーを押します。

●マスタートラックのVテイクを切り替えるには
繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面へ戻り、Vテイクを切り替えたいプロジェクトを読み込んで、マスタートラックのVテイクを選び直します。目的のVテイクを選んだら、もう1回プレイリストの登録画面を表示させてください。

9. 最後のプロジェクトをリストに登録したら、繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

NOTE
・ プレイリストは、どのプロジェクトからでも編集／再生が行えます。
・ プレイリストに登録されたプロジェクトのマスタートラックで、VテイクのデータがSDカードから消去されたときや、未録音のVテイクに切り替えられたときは、該当するプレイリストが空になります。

プレイリストを再生する

プレイリストを選び、登録されたプロジェクトを連続再生します。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。
表示が次のように変わります。

```
SYSTEM
PROJECT
```

2. [ENTER]キーを押してください。
プロジェクトの操作項目を選ぶプロジェクトメニューが表示されます。

PROJECT
SELECT

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“PROJECT SEQ PLAY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

プレイリストの選択画面が表示されます。登録済みのプレイリストが選ばれているときは、ディスプレイ下部のカウンターに、そのプレイリストに登録されたプロジェクトの演奏時間の合計が表示されます。

SEQ PLAY
3 Son9s 1
20 15 320 MEASURE BEAT TICK

プロジェクトの演奏時間（合計）
リスト番号

4. ダイアルを回して再生したいプレイリストを選んでください。

5. PLAY[▶]キーを押してください。

プレイリストの順番に従って、登録されたプロジェクトのマスタートラックが連続再生されます。再生中は表示が次のように変わります。

PLAY
PRJ000 2

再生中のプロジェクト名
再生番号

1 つのプロジェクトの演奏が終わると、次のプロジェクトのマスタートラックが読み込まれ、再生を続けます。なお、プロジェクトの再生中は、次のキーを使ってトラックの選択、停止、ロケートが行えます。

●PLAY[▶]キー

現在のプロジェクトの先頭から再生します。

●STOP[■]キー

プロジェクトの再生を停止し、現在のプロジェクトの先頭に戻ります。

●ZERO[|◀◀]キー

再生番号1に登録されたプロジェクトの先頭に戻ります。

●FF[▶▶]キー

再生を中止し、次のプロジェクトの先頭まで進み、再生を再開します。

●REW[◀◀]キー

再生を中止し、手前のプロジェクトの先頭まで進み、再生を再開します。

最後に登録されたプロジェクトのマスタートラックの再生が終わると、レコーダーが停止します。

HINT

プレイリストの再生中には、[MASTER]フェーダーを使って再生音量を調節できます（その他のフェーダーは、無効となります）。

6. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

チューナー機能を使う

MRS-8には、7弦ギター／5弦ベースや変則チューニングにも対応する多機能なチューナー機能が搭載されています。ここでは、チューナー機能の使い方を説明します。

クロマチックチューナーを使う

半音単位で音名を自動検出する、クロマチックチューナーを利用します。

1. INPUT端子1／2に調律したい楽器を接続し、対応するINPUT[ON/OFF]キーをオンにしてください。

INPUT端子1に接続した楽器をチューニングしたい場合は、リアパネルの[INPUT1 SELECT]スイッチが適切に設定されていることを確認してください。

HINT

- [MIC] キーを点灯させて内蔵マイクを有効にすれば、内蔵マイクを使ってチューニングすることも可能です。
- 2 つのインプットを同時にオンにすると、入力信号がミックスされてチューナーに送られます。不要な信号がチューナーに送られないように、使用しないインプットの INPUT[ON/OFF]キーはオフにしてください。

2. エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーを何度か押し、キーを消灯させてください。

インサートエフェクトがバイパス状態となり、ディスプレイに“INSERT BYPASS”と“TUNER →ENTER”が交互に表示されます。

3. [ENTER]キーを押してください。

チューナー機能が呼び出されます。プロジェクトが初期状態のときは、チューナータイプとしてクロマチックチューナーが選ばれます。

現在選ばれているチューナー

```
CHROMATC
   ----
```

HINT

- 左右のカーソルキーを押せば、チューナータイプを切り替えられます。詳しくは次の項目をご参照ください。
- チューナー機能を呼び出している間、すべてのエフェクトは無効となります。

4. 調律したい音を鳴らしてください。

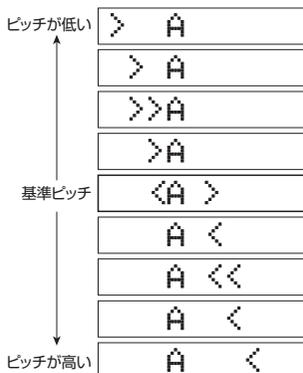
ピッチが自動的に検出され、ディスプレイに最寄りの音名（C、C#、D、D#、E……）が表示されます。また、正確なピッチに対して現在のピッチがどの程度ずれているかを、ディスプレイの表示で確認できます。

```
CHROMATC
 >>A
```

ピッチが低い

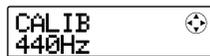
```
>   A
 >  A
 >>A
  >A
 <A >
  A <
  A <<
  A  <
  A   <
```

基準ピッチ

ピッチが高い

5. 希望する音名の両脇に“<>”が表示されるようにピッチを調節してください。

6. 基準ピッチを変更したいときは、チューナーの動作中にダイアルを回してください。

初期状態では基準ピッチが中央 A ＝ 440Hz に設定されています。必要に応じて、中央A＝435〜445Hzの範囲を1Hz単位で調節できます。

```
CALIB
440Hz
```

値を変更してしばらく待つと、元の表示に戻ります([EXIT]キーやカーソルキーを押して、表示を戻すこともできます)。

HINT

- 基準ピッチの値は、プロジェクトごとに保存されます。
- 基準ピッチを変更すると、リズムセクションのベースプログラムのピッチもそれに応じて変わります。

7. **調律が終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。**

その他のチューナータイプを使う

MRS-8では、クロマチックチューナー以外にもギター／ベースの標準チューニングや変則チューニングに対応した、さまざまなチューナータイプが利用できます。
ここでは INPUT 端子 1 に接続されたギター／ベースのチューニングを例に挙げ、その他のチューナータイプの利用方法を説明します。

1. **INPUT端子1に調律したい楽器を接続し、INPUT [ON/OFF]キー 1をオンにしてください。**

このとき、[INPUT1 SELECT] スイッチが GUITAR/BASSに設定されていることを確認してください。また、[MIC]キーが点灯しているときは、[MIC]キーを押して点滅または消灯に切り替えてください。

HINT
内蔵マイクを有効にすれば、内蔵マイクを使ってチューニングすることも可能です。アコースティックギターのチューニングには、この方法が便利です。

2. **エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーを何度か押し、キーを消灯させてください。**

インサートエフェクトがバイパス状態となり、ディスプレイに“INSERT BYPASS”と“TUNER →ENTER”が交互に表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してチューナー機能を呼び出し、左右のカーソルキーを使ってチューナータイプを選んでください。**

チューナー機能を呼び出している間、左右のカーソルキーを使ってチューナータイプを選択できます。利用可能なチューナータイプと各弦に対応する音名は、下の表の通りです。

例えば、チューナータイプとして“GUITAR”を選んだ場合、ディスプレイは次のようになります。

GUITAR
>> E 6

弦番号に対応する音名　弦番号

HINT
チューナー機能の動作中は、すべてのエフェクトが無効となります。

4. **表示された弦番号に対応する弦を開放弦で弾き、ピッチを調節してください。**

HINT
必要ならば、チューナーの基準ピッチ（初期設定 A＝440Hz）を変更できます。調節方法はクロマチックチューナーと共通です。

5. **上下のカーソルキーを使って、弦番号を切り替えてください。**

同じ要領で他の弦のピッチも調整してください。

6. **チューニングが終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。**

チューナータイプ		GUITAR	BASS	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGAD
弦番号／音名	1	E	G	E	D	E	D	D
	2	B	D	C#	A	B	B	A
	3	G	A	A	F#	G#	G	G
	4	D	E	E	D	E	D	D
	5	A	B	A	A	B	G	A
	6	E		E	D	E	D	D
	7	B						

レベルメーターの表示方法を切り替える

プロジェクトが初期状態のとき、ディスプレイ下部のレベルメーターには、フェーダー通過後（ポストフェーダー）の信号レベルが表示されます。必要ならば、フェーダー通過前（プリフェーダー）の信号レベルを表示できます。設定方法は次の通りです。

1. **メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM LVL MET”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

現在のレベルメーターの設定が表示されます。

```
LVL MET
POST
```

設定値の意味は次の通りです。

●POST

フェーダー通過後の信号レベルを表示します。

●PRE

フェーダー通過前の信号レベルを表示します。

3. **ダイアルを回して設定を切り替えてください。**

4. **設定が終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。**

ディスプレイのコントラスト／バックライトを調節する

ディスプレイのコントラストやバックライトのオン／オフは、必要に応じて調節できます。その操作方法は次の通りです。

1. **メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。**

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM LCD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

この状態で、ディスプレイ関連の設定項目が選択できます。

```
LCD
LIGHT
```

3. **左右のカーソルキーを使用して“LIGHT”（バックライトのオン／オフを切り替える場合）または“CONTRAST”（ディスプレイのコントラストを調節する場合）を選び[ENTER]キーを押してください。**

●LIGHTを選んだ場合

ダイアルを回して“ON”（点灯）または“OFF”（消灯）を切り替えできます。

```
LIGHT
ON
```

●CONTRASTを選んだ場合

ダイアルを回して1～8の範囲で設定値を調節します。

```
CONTRAST
1
```

4. **設定が終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。**

SDカードを入れ替える

通常SDカードの抜き差しは、MRS-8の電源を切った状態で行います。しかし、以下の方法を使えば、MRS-8の動作中にSDカードを抜き差しすることも可能です。

NOTE
MRS-8 が動作しているときは、ここで説明する以外の方法でSDカードを入れ替えると、データが破損して永久に失われる恐れがあります。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM CARD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

SDカードの各種操作を行うメニューが表示されます。

```
CARD
EXCHANGE
```

3. ディスプレイに“CARD EXCHANGE”と表示されていることを確認して[ENTER]キーを押してください。

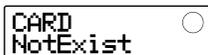
現在MRS-8にSDカードが挿入されている場合は“CARD Exist”と表示されます。

```
CARD
Exist
```

この画面が表示されている間、SDカードの入れ替えが行えます。

4. SDカードを入れ替えてください。

SDカードの抜き差し方法については、P13をご参照ください。カードを取り出すと、表示が“CARD NotExist”に変わります。

```
CARD
NotExist
```

なお、新しく挿入したSDカードに応じて、動作が次のように変わります。

●MRS-8で利用できないSDカードが挿入された場合

ディスプレイに“FORMAT SURE?”と表示されます。ここで[ENTER]キーを押すと、SDカードが初期化され、それまでに操作していたプロジェクトの各種データ(ただしオーディオデータは除く)がそのカードに保存されます。
初期化とデータの保存が終わると、自動的にメイン画面に戻ります。

HINT
[EXIT]キーを押してフォーマットをキャンセルすると“CARD NotExist”の表示に戻せます。この場合、カードは挿入されていないものとして扱われます。

●MRS-8でフォーマットしたSDカードが挿入された場合

ディスプレイに“LoadData <-ENT->”と表示されます。ここで[ENTER]キーを2回押すと、新しく挿入したSDカードに保存された最も番号の小さいプロジェクトが読み込まれます。

必要ならば、それまでのプロジェクトの各種データ(ただしオーディオデータを除く)を新しいカードに保存できます。これを行うには、“LoadData”と表示されているときに左右のカーソルキーを使って“SaveData”と表示させ、[ENTER]キーを押します。この状態で、コピー先のプロジェクト番号が選択可能となります。ダイアルを回してプロジェクト番号を選び、[ENTER]キーを2回押すと、保存が実行されます(保存が終わるとそのプロジェクトが読み込まれます)。

SDカードを初期化する

MRS-8に挿入されているカードを初期化します。

NOTE
初期化を実行すると、SDカードに保存されていた内容はすべて消去され、復活させることはできなくなります。この操作は慎重に行ってください。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

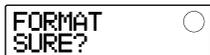
2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM CARD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

SDカードの各種操作を行うメニューが表示されます。

```
CARD
EXCHANGE
```

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“CARD FORMAT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
FORMAT
SURE?
```

4. 初期化を実行するには、[ENTER] キーを押してください。

“Format wait...”と表示された後、自動的に新規プロジェクトが作成され、メイン画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

SDカードの空き容量/プロジェクトの容量を確認する

SD カードの空き容量や現在操作しているプロジェクトの容量を表示します。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[SYSTEM/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“SYSTEM PROJECT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SYSTEM CARD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

SDカードの各種操作を行うメニューが表示されます。

```
CARD
EXCHANGE
```

3. 左右のカーソルキーを使って“CARD CAPACITY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

4. 上下のカーソルキーを使って、次の中から表示させたい情報を選んでください。

●REMAIN(MB単位)
SD カードの空き容量をMB(メガバイト)単位で表示します。

```
REMAIN
000037MB
```

●REMAIN(m/s単位)
SDカードに録音可能な残り時間(1トラック換算)を分(m)/秒(s)単位で表示します。

```
REMAIN
0007m24s
```

●PRJ SIZE(MB単位)
現在読み込まれているプロジェクトの容量をMB(メガバイト)単位で表示します。

```
PRJ SIZE
 00007MB
```

●PRJ SIZE（m/s単位）

現在読み込まれているプロジェクトの録音時間（1トラック換算）を、分（m）／秒（s）単位で表示します。

```
PRJ SIZE
0001m09s
```

メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

NOTE

- これらの情報は表示するだけで、変更できません。
- 録音可能な残り時間は概算です。目安としてお考えください。

故障かな?と思われる前に

MRS-8の動作がおかしいと思われたときは、まず以下の項目をご確認ください。

再生時のトラブル

■音が出ない、または非常に小さい

・モニターシステムの接続やボリューム設定を確認してください。

・[MASTER] フェーダーが上がっていることを確認してください。

・ミキサーセクションのステータスキーが緑色に点灯し、フェーダーが上がっていることを確認してください。ステータスキーが消灯しているときは、キーを何度か押して、緑色に点灯させてください。

■再生音が歪んでいる

・レベルメーターの0(dB)のセグメントが点灯しないように、録音済みトラックのフェーダーを下げてください。

・トラックパラメーターの EQ のゲインを極端に高く設定すると、フェーダーを下げても音が歪んで聞こえる場合があります。EQのゲインを下げてみてください。

■フェーダーを操作しても音量が変わらない

・ステレオリンクがオンに設定されているトラックでは、偶数番号トラックのフェーダーが無効になります(→ P60)。奇数番号トラックのフェーダーを操作してください。

・[RHYTHM] フェーダーは、現在リズムセクションで選ばれている音色(ドラムキットまたはベースプログラム)に対してのみ有効です。リズムセクションの[DRUM/BASS] キーを何度か押して音色を切り替えてから、フェーダーを操作してみてください。

■入力信号が聞こえない、または非常に小さい

・該当するインプットの INPUT[ON/OFF] キーが点灯していることを確認してください。

・該当するインプットの[INPUT] コントロールが上がっていることを確認してください。

・録音レベルの設定値(→ P15)が上がっていることを確認してください。

・[INPUT1 SELECT]スイッチが INPUT端子 1 に接続した楽器の種類に応じて適切な位置に設定されているかを確認してください。

■ディスプレイに“Don't Play”と表示され、再生できない

現在の画面では、トランスポートの操作はできません。[EXIT]キーを繰り返し押して、メイン画面に戻ってください。

■ディスプレイに“Stop Recorder”と表示され、操作が行えない

その操作は、トランスポートの再生中には行えません。STOP[■]キーを押して、レコーダーを停止させてから操作してください。

録音時のトラブル

■トラックに録音できない

・録音トラックが選択されていることを確認してください。

・プロジェクトにライトプロテクト(書き換え保護機能)がかけられているときは、録音が行えません。ライトプロテクトを解除するか(→ P107)他のプロジェクトをご利用ください。

・ディスプレイに“CARD PROTECT”と表示されるときは、SDカードにライトプロテクトがかけられています。ライトプロテクトスイッチを上にスライドさせてライトプロテクトを解除してください。

・録音中に“FULL”と表示される場合は、SDカードに空き容量がありません。他のSDカードに入れ替えるか、不要なデータを削除して空き容量を作ってください。このとき、録音中だったVテイクは保存されません。

■INPUT端子に接続した楽器やマイクの信号が入力されない

内蔵マイクが有効なとき、INPUT端子1は利用できません。[MIC]キーを押して点滅（または消灯）させ、内蔵マイクを無効にしてください。

■録音した音が歪んでいる

- 入力感度の設定や録音レベルの設定が適切かどうかを確認してください。
- インサートエフェクトをかけ録りしたときは、エフェクトの出力レベル（パッチレベル）が適切に設定されているか確認してください。

エフェクト関連のトラブル

■インサートエフェクトがかからない

- [INSERT EFFECT]キーが点灯していることを確認してください。
- インサートエフェクトが正しい位置に挿入されていることを確認してください。

■センドリターンエフェクトがかからない

- [SEND/RETURN] キーが点灯していることを確認してください。
- トラックのセンドレベルパラメーターの値が上がっていることを確認してください（→P28）。

リズム関連のトラブル

■リズムパターンの演奏が聞こえない

- [DRUM/BASS] キーを繰り返し押して音色（ドラムキット／ベースプログラム）を切り替えながら、[RHYTHM]フェーダーを操作してみてください。
- [DRUM/BASS] キーを繰り返し押して音色を切り替えながら、[RHYTHM] ステータスキーを何度か押して、緑色に点灯させてください。
- パターン内部のドラム／ベースシーケンスの音量設定がゼロに設定されている場合、その音色は鳴りません。ドラム／ベースシーケンスの音量を上げてみてください（→P74）。

■リズムソングの演奏が聞こえない

- 空のリズムソングを選んでいないかを確認してください（→P76）。
- 選択されたリズムソングに音量がゼロのイベントが入力されていないかを確認してください（→P83）。

■パッドを叩いても音が小さい

パッドの感度が“SOFT”に設定されていると、強く叩いても大きな音になりません。パッドの感度を変更してください（→P90）。

■新規のリズムパターン／リズムソングが作成できない

ディスプレイに“SEQ FULL”と表示された場合は、リズムセクション用のメモリーを使い切ったことを表します。不要なパターン／ソングを消去してください。

■リズムパターンに記録した音が鳴らない

最大同時発音数（ドラムキット= 6、ベースプログラム= 1）を超える音は発音しません。最大同時発音数を超えないように、記録済みの音を消去してください。

MIDI／同期関連のトラブル

■外部MIDI機器と同期走行ができない

- MRS-8のMIDI OUT端子と外部機器のMIDI IN端子が接続されていることを確認してください。
- MRS-8 では、MIDI クロックや MTC の送信のみが行えます。
- 外部機器が、MIDI クロックまたは MTC を受信して走行できるように設定されていることを確認してください。
- 同期メッセージとしてタイミングクロックを使用している場合、MRS-8 側でタイミングクロック、ソングポジションポインター、スタート／ストップ／コンティニューの各情報の送信がオンに設定されていることを確認してください（→P110）。

・同期メッセージとしてMTCを使用している場合、フレームレートの設定が適切か、外部機器が再生待機状態に設定されているかを確認してください（→P110）。

その他のトラブル

■プロジェクトが作成／コピーできない

・SDカードにライトプロテクト（書き換え保護機能）がかけられているときは、SDカードにデータを保存することはできません。

・“FULL”と表示される場合は、SDカードに空き容量がありません。他のSDカードに入れ替えるか、不要なデータを削除して空き容量を作ってください。

■プロジェクトの保存ができない

・プロジェクトにライトプロテクトがかけられているときは、上書き保存ができません。ライトプロテクトを解除してください（→P107）。

・“PRJ FULL”と表示される場合は、SDカードにそれ以上プロジェクトを作成することができません。他のカードに入れ替えるか、不要なプロジェクトを消去してください。

■SDカードが認識されない

・MRS-8でSDカードをフォーマットしてください（→P118）。

・MRS-8では、容量が16MB未満のSDカードは利用できません。16MB未満のSDカードを挿入すると、ディスプレイに“Too Small”と表示されます。

資料

仕様

●レコーダー

フィジカルトラック	8
バーチャルテイク	80 (10テイク／トラック)
ドラムトラック	1 (ステレオ)
ベーストラック	1
最大同時録音トラック	2
最大同時再生トラック	11 (8オーディオ+ステレオドラム+ベース)
録音時間	256MB　約100分 1GB　約400分 (モノラルトラック換算) * カードの容量にかかわらず、連続録音は最大で180分まで可能です。 * 録音時間は目安です。条件により多少短くなることがあります。
プロジェクト	1000／カード
マーカー	100／プロジェクト
ロケート	分／秒／ミリ秒、小節／拍／チック
トラック編集	コピー、移動、消去、入れ替え、トリム、フェードイン / アウト、反転
その他機能	パンチイン／アウト、バウンス、A-Bリピート、 キャプチャー／スワップ

●ミキサー

フェーダー	8
レベルメーター表示	ポストフェーダー／ プリフェーダー
トラックパラメーター	2バンドイコライザー、 エフェクトセンド、 パン(バランス)
ステレオリンク	1/2, 3/4トラック選択可能

●エフェクト

アルゴリズム	8 (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
モジュール	インサート6、センド／リターン1
タイプ	インサート94、 センド／リターン6
パッチ	インサート300、 センド／リターン60
チューナー	クロマチック、ギター、 ベース、 オープンA/D/E/G、 Dモーダル

●リズム

ボイス	ドラム6、ベース1
ドラムキット	8
ドラム音源	27／キット (9パッド x 3バンク)
ベース音源	5
パッド	9 (ベロシティセンス付)
分解能	48 PPQN
変拍子	1/4～8/4拍子
リズムパターン	511／プロジェクト
リズムソング	10／プロジェクト
小節	99／パターン
ノート／イベント	約20000／ソング
テンポ	40.0～250.0 BPM

A/D変換	24ビット 64倍オーバーサンプリング
D/A変換	24ビット 128倍オーバーサンプリング
サンプリング周波数	44.1 kHz

ディスプレイ	55 x 35 mm オリジナルLCD（バックライト付き）
入力1	標準モノラルフォーンジャック 入力インピーダンス 10 kΩ (MIC/LINE)/ 470 kΩ (GUITAR/BASS)
入力2	XLR-3-31／標準フォーンコンボジャック(バランス入力時) 入力インピーダンス 1 kΩ平衡、2番ホット (アンバランス入力時) 入力インピーダンス 10 kΩ不平衡
入力レベル	−50 dBm < 連続可変 < +4 dBm
マスター出力	RCAピンジャック(L/R) 出力負荷インピーダンス 10 kΩ以上 定格出力レベル −10 dBm
ヘッドフォン出力	標準ステレオフォーンジャック 50 mW (32 Ω負荷時)
MIDI	OUT
電源	
ACアダプター	DC9 V, 300 mA (ズームAD-0006)
電池	単3乾電池4本 連続駆動時間4時間(バックライト点灯時)／5時間(同消灯時)
外形寸法	300 (W)×165 (D)×60 (H) mm
重量	1.1 kg (電池を含まない)

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* 製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

エフェクトパラメーター

インサートエフェクト

◆CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズム

COMPモジュール

タイプ	パラメーター		
COMPRESS	SENS	ATTACK	LEVEL
	音のばらつきを抑えます。		

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0～10	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0～10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。

PRE AMP/DRIVEモジュール

タイプ	パラメーター					
J-CLN	トランジスタコンボアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-CLN	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-DRV	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
TWEED	枯れた歪みが特徴の真空管内蔵小型コンボアンプのモデリングです。					
CLASS A	ブリティッシュ系コンボアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。					
UK-CRU	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたクランチサウンドです。					
UK-DRV	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
CMB 335	長いサステインが特徴の真空管コンボアンプのモデリングです。					
MTL PNL	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。					
BLK BTM	太い低音と細かい歪みが特徴の真空管スタックアンプのモデリングです。					
MD LEAD	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
FZ-STK	ファズで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような1960年代風サウンドです。					
TE BASS	クリーンな中低域が特徴のベースアンプのモデリングです。					
FD BASS	ビンテージドライブ風のベースアンプのモデリングです。					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	※J-CLN～FD BASSのパラメーターは共通です。					
SNS BASS	ベース用のトレブリーなドライブサウンドです。					
CR+CAB	クランチとキャビネットシミュレータの組合せです。					
TS+CAB	ビンテージオーバードライブとキャビネットシミュレータの組合せです。					
GV+CAB	ビンテージディストーションとキャビネットシミュレータの組合せです。					
MZ+CAB	メタル向けディストーションとキャビネットシミュレータの組合せです。					
9002+CAB	ズーム9002ディストーションとキャビネットシミュレータの組合せです。					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	※SNS BASS～9002+CABのパラメーターは共通です。					
ACO SIM	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	エレクトリックギターの音をアコースティックギター風に変化させます。					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	エレアコ用のプリアンプです。					
BASS SIM	TONE	LEVEL				
	エレクトリックギターの音をベースギター風に変化させます。					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	ギター／ベースアンプのキャビネットシミュレーションです。					

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	1～30	ゲインの量を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
CABINET		キャビネットを選択します。
	CM	コンボ型のキャビネットです。
	br	CMよりも明るめの音色です。
	Ft	フラットな特性のキャビネットです。
	St	スタックタイプのキャビネットです。
	bC	ベース用のコンボ型キャビネットです。
	bS	ベース用のスタックキャビネットです。
SPEAKER		スピーカーを選択します。
	C1	12インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプです。
	C2	12インチスピーカー×2のコンボ型ギターアンプです。
	C3	10インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプです。
	GS	10インチスピーカー×4のスタック型ギターアンプです。
	GW	スタック型を複数積み上げたサウンドです。
	bC	15インチスピーカー×1のコンボ型ベースアンプです。
	bS	6.5インチスピーカー×4のスタック型ベースアンプです。
DEPTH	0～10	スピーカーの箱鳴りを設定します。
TOP	1～30	弦の響きを調整します。
BODY	0～10	胴鳴りの響きを調整します。
COLOR	1～4	エレアコ用プリアンプの特性を設定します。

3 BAND EQモジュール

タイプ	パラメータ			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
HIGH	−12～12	高音域をブースト／カットします。
MID	−12～12	中音域をブースト／カットします。
LOW	−12～12	低音域をブースト／カットします。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。

MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメータ				
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX		
	揺れと広がり感を加えます。				
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX		
	オールドエフェクターのような暖かみのあるコーラスです。				
FLANGER	DEPTH	RATE	FB		
	強烈なクセとうねりを加えます。				
PHASER	POSITION	RATE	COLOR		
	シュワシュワした揺らぎを与えます。				
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP		
	音量を周期的に変化させます。				
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP		
	音像を左右に揺らします。				
AUTO WAH	FLT TYPE	POSITION	RESONANC	SENS	
	演奏の強弱に応じてワウ効果がかかります。				
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE		
	原音のピッチを変化させます。				
SLOW-ATK	POSITION	TIME	CURVE		
	ゆるやかな立ち上がりを加えます。				
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE		
	自動的にビブラートがかかります。				

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC			
	音色が階段状に変化します。					
RING MOD	POSITION	RATE	BALANCE			
	金属的な音を作り出します。					
CRY	POSITION	RESONANC	SENS			
	音色がトーキングモジュレータ風に変化します。					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost			
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせます。					
AIR	SIZE	TONE	MIX			
	部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。					
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL			
	マイク2本を使ってステレオ録音したような音にします。					
DELAY	TIME	FB	MIX			
	最大2.9秒のディレイタイムを得られるディレイです。					
ECHO	TIME	FB	MIX			
	最大2.9秒のディレイタイムを得られる、暖かみのあるディレイです。					
FIX-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	R MODE	R WAVE	R SYNC
	リズムのテンポに合わせてワウの周波数が変化します。					
ARRM-PIT	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC		
	リズムのテンポに合わせて原音のピッチが変化します。					

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	EXCITER: 0～30	効果の深さを設定します。
	その他: 0～10	
RATE	TREMOLO: 1～30, t0～t9, M1	効果の速さを設定します。"tx", "Mx"にするとリズムのテンポと同期します。
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1～30, t0～t9, M1～M4	
	その他: 1～30	
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	FLANGER: －10～10	フィードバック量を設定します。
	DELAY, ECHO: 0～10	
POSITION	AF, bF	モジュールの接続位置をAF (3 BAND EQモジュールの後)、bF (PRE AMP/DRIVEモジュールの前)から選びます。
COLOR		音色のタイプを設定します。
	1	4段フェイザーです。
	2	フィードバックで位相を反転する4段フェイザーです。
	3	8段フェイザーです。
	4	フィードバックで位相を反転する8段フェイザーです。
CLIP	0～10	効果を強調します。
WIDTH	0～10	揺れの幅を設定します。
FLT TYPE	bPF, LPF	フィルターのタイプを設定します。
RESONANC	AUTO WAH, CRY: 1～10	効果にクセを付けます。
	STEP: 0～10	
SENS	－10～1, 1～10	エフェクトのかかる感度を設定します。
SHIFT	－12.0～24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。1.0が半音に相当します。
TONE	0～10	音質を調整します。
BALANCE	0～30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
TIME	SLOW-ATK: 1～30	音の立ち上がりの速さを設定します。
	WIDE: 1～64	ディレイタイムを設定します。"tx", "M1"にするとリズムのテンポと同期します。
	DELAY, ECHO: 1～2900, t1～t9, M1	
CURVE	0～10	音の立ち上がり方を設定します。
FREQ	EXCITER: 1～5	周波数を設定します。
	FIX-WAH: 1～50	ワウの中心周波数を設定します。ペダルでもコントロールできます。
LowBoost	0～10	低音域を強調します。
SIZE	1～10	空間の広さを設定します。
WET LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
R MODE		変化幅を設定します。
	oFF	周波数は変化しません。
	UP	最小値→最大値
	dn	最大値→最小値
	HI	パッチ内部の設定値→最大値
	Lo	最小値→パッチ内部の設定値

R WAVE		変化を制御する波形を設定します。
	1	上昇ノコギリ波
	2	上昇フィン波
	3	下降ノコギリ波
	4	下降フィン波
	5	三角波
	6	2乗三角波
	7	サイン波
	8	矩形波
R SYNC		制御波形の周期を設定します。
	0.5	8分音符
	1	4分音符
	2	2分音符
	3	付点2分音符
	b1～b4	1小節～4小節
TYPE		ピッチ変化のタイプを選択します。
	1	半音下→原音
	2	原音→半音下
	3	ダブリング→デチューン＋原音
	4	デチューン＋原音→ダブリング
	5	原音→1オクターブ上
	6	1オクターブ上→原音
	7	原音→2オクターブ下
	8	2オクターブ下→原音
	9	1オクターブ下＋原音→1オクターブ上＋原音
	10	1オクターブ上＋原音→1オクターブ下＋原音
	11	完全5度下＋原音→完全4度上＋原音
	12	完全4度上＋原音→完全5度下＋原音
	13	0Hz＋原音→1オクターブ上
	14	1オクターブ上→0Hz＋原音
	15	0Hz＋原音→1オクターブ上＋原音
	16	1オクターブ上+原音→0Hz＋原音

RATE, TIMEパラメーターの同期設定

設定値	周期
t0	32分音符
t1	16分音符
t2	4分3連音符
t3	付点16分音符
t4	8分音符
t5	2分3連音符
t6	付点8分音符
t7	4分音符
t8	付点4分音符
t9	2分音符
M1	全音符
M2	全音符 x 2
M3	全音符 x 3
M4	全音符 x 4

ZNRモジュール

タイプ	パラメータ
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
THRSHOLD	OFF, 1～30	ZNRの感度を設定します。音の立ち上がりや切れ際が不自然にならない範囲で大きく設定すると最適な効果が得られます。

◆MICアルゴリズム

COMP/LIMモジュール

タイプ	パラメーター			
COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
	音のばらつきを抑えます。			
LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
	信号のピークを抑えます。			

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
THRSHOLD	−24〜0	感度を設定します。
RATIO	COMP: 1〜26 LIMITER: 1〜54, ∞	信号を圧縮する度合いを設定します。
ATTACK	0〜10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	0〜12	モジュールの出力レベルを設定します。
RELEASE	0〜10	スレッショルド以下になった入力信号を圧縮し終えるまでの長さを設定します。

MIC PREモジュール

タイプ	パラメーター			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	マイクを使用する際のプリアンプです。			

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
COLOR		特性を設定します。
	1	フラットな特性です。
	2	ローカットされた特性です。
	3	アコースティックギター用の特性です。
	4	ローカットされたアコースティックギター用の特性です。
	5	ボーカル用の特性です。
	6	ローカットされたボーカル用の特性です。
TONE	0〜10	音質を調整します。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。
DE-ESSER	0〜10	歯擦音のカット量を設定します。

3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	揺れと広がり感を加えます。			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	オールドエフェクターのような暖かみのあるコーラスです。			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	強烈なクセとうねりを加えます。			
PHASER	RATE	COLOR		
	シュワシュワした揺らぎを与えます。			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	音量を周期的に変化させます。			
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	音像を左右に揺らします。			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。			
SLOW-ATK	TIME	CURVE		
	ゆるやかな立ち上がりを加えます。			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	自動的にビブラートがかかります。			

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC		
	音色が階段状に変化します。				
RING MOD	RATE	BALANCE			
	金属的な音を作り出します。				
CRY	RESONANC	SENS			
	音色がトーキングモジュレータ風に変化します。				
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost		
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせます。				
AIR	SIZE	TONE	MIX		
	部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。				
DELAY	TIME	FB	MIX		
	最大2.9秒のディレイタイムを得られるディレイです。				
ECHO	TIME	FB	MIX		
	最大2.9秒のディレイタイムを得られる、暖かみのあるディレイです。				
DOUBLING	TIME	TONE	MIX		
	最大100msのディレイタイムを設定できるダブリングです。				
FIX-WAH	FREQ	LEVEL	R MODE	R WAVE	R SYNC
	リズムのテンポに合わせてワウの周波数が変化します。				
ARRM-PIT	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC	
	リズムのテンポに合わせて原音のピッチが変化します。				

パラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

ZNRモジュール
タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

◆LINEアルゴリズム

COMP/LIMモジュール
タイプとパラメーターの説明についてはMICアルゴリズムをご参照ください。

ISOLATORモジュール

タイプ	パラメーター				
ISOLATOR	XOVER LO	XOVER HI	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	3つの周波数帯域に分割してミックス量を設定できます。				

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER LO	50～16000	低域／中域を分ける周波数を設定します。
XOVER HI	50～16000	中域／高域を分ける周波数を設定します。
MIX HIGH	OFF, −24～6	高域のミックス音量を設定します。
MIX MID	OFF, −24～6	中域のミックス音量を設定します。
MIX LOW	OFF, −24～6	低域のミックス音量を設定します。

3 BAND EQモジュール
タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	揺れと広がり感を加えます。			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	LFO SFT
	強烈なクセとうねりを加えます。			
PHASER	RATE	COLOR	LFO SFT	
	シュワシュワした揺らぎを与えます。			

TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	音量を周期的に変化させます。			
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	音像を左右に揺らします。			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	原音のピッチを変化させます。			
RING MOD	RATE	BALANCE		
	金属的なサウンドを作り出します。			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	最大1.4秒のディレイタイムを得られるディレイです。			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	最大1.4秒のディレイタイムを得られる、暖かみのあるディレイです。			
DOUBLING	TIME	TONE	MIX	
	ディレイタイムを100msまで、1ms単位で設定できるダブリングです。			

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	TREMOLO: 1～30, t0～t9, M1	効果の速さを設定します。"tx", "Mx"にするとリズムのテンポと同期します。
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1～30, t0～t9, M1～M4	
	その他: 1～30	
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	FLANGER: −10～10	フィードバック量を設定します。
	DELAY, ECHO: 0～10	
LFO SFT	0～180	左右の位相差を設定します。
COLOR	1～4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0～10	効果を強調します。
WIDTH	0～10	揺れの幅を設定します。
SHIFT	−24.0～12.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。1.0が半音に相当します。
TONE	0～10	音質を調整します。
BALANCE	0～30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
TIME	DOUBLING: 1～100	ディレイタイムを1ms単位で設定します。"tx", "M1"にするとリズムのテンポと同期します。
	DELAY, ECHO: 1～1400, t1～t9, M1	

ZNRモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

◆DUAL MICアルゴリズム

COMP/LIMモジュール

MIC PREモジュール

3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはMICアルゴリズムをご参照ください（MIC PREモジュールにパラメーター "DE-ESSER" がないことを除いて同一です）。

DOUBLINGモジュール

タイプ	パラメーター		
DOUBLE L/R	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100msまで設定できるダブリングです。		

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
TIME	1～100	ディレイタイムを1ms単位で設定します。
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。

ZNRモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

◆MASTERINGアルゴリズム

3 BAND COMP/Lo-Fiモジュール

タイプ	パラメーター							
MLT CMP	XOVER LO	XOVER HI	SENS HI	SENS MID	SENS LOW	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	3つの周波数帯域に分割してそれぞれにコンプレッサーとミックス量を設定できます。							
Lo-Fi	CHARACTR	COLOR	DISTORTN	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	音質を意図的にローファイ化します。							

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER LO	50～16000	低域／中域を分ける周波数を設定します。
XOVER HI	50～16000	中域／高域を分ける周波数を設定します。
SENS HI	0～24	高域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
SENS MID	0～24	中域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
SENS LOW	0～24	低域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
MIX HIGH	OFF, －24～6	高域のミックス音量を設定します。
MIX MID	OFF, －24～6	中域のミックス音量を設定します。
MIX LOW	OFF, －24～6	低域のミックス音量を設定します。
CHARACTR	0～10	フィルターの特性を設定します。
COLOR	1～10	音色を設定します。
DISTORTN	0～10	歪み具合を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。

NORMALIZERモジュール

タイプ	パラメーター
NORMLZR	GAIN
	3 BAND COMP/Lo-Fiモジュールの入力レベルを設定します。

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	－12～12	レベルを設定します。

3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

DIMENSION/RESONANCEモジュール

タイプ	パラメーター						
DIMENSN	RISE 1	RISE 2					
	空間的な音の広がりを得られます。						
RESONANC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESONANC	EFX LVL	DRY LVL
	LFO付きのレゾナンスフィルターです。						

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
RISE 1	0～30	ステレオ成分の強調ぐあいを設定します。
RISE 2	0～30	モノラル成分も含んだ広がりを設定します。
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
FreqOFST	1～30	LFOのオフセットを設定します。
RATE	1～30, t0～t9, M1～M4	効果の速さを設定します。"tx", "Mx"にするとリズムのテンポと同期します。
TYPE	HPF, LPF, bPF	フィルターのタイプを設定します
RESONANC	1～30	効果にクセを付けます。

EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。

ZNRモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

センドリターンエフェクト

CHORUS/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター					
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	揺れと広がり感を加えます。					
DELAY	TIME	FB	DAMP	PAN	EFX LVL	
	最大2.9秒のディレイタイムを得られるディレイです。					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	コンサートホール風の残響音が得られます。					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	室内の残響音が得られます。					
SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	スプリングリバーブのシミュレーションです。					
PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	プレートリバーブのシミュレーションです。					

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
LFO TYPE	Mn, St	LFOの位相をMn (モノラル)、St (ステレオ)から選択します。
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	1～30	効果の速さを設定します。
PRE DLY	CHORUS: 1～30 HALL, ROOM, SPRING, PLATE: 1～100	プリディレイタイムを設定します。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
TIME	1～2900, t1～t9, M1	ディレイタイムを1ms単位で設定します。"tx", "M1"にするとリズムのテンポと同期します。
FB	0～10	フィードバック量を設定します。
DAMP	0～10	ディレイ音の高域の減衰量を設定します。
PAN	L10～L1, 0, r1～r10	ディレイ音の定位を設定します。
DECAY	1～30	リバーブタイムを設定します。
EQ HIGH	−12～6	エフェクト音の高域の音量を設定します。
EQ LOW	−12～6	エフェクト音の低域の音量を設定します。
E/R MIX	0～30	初期反射の音量を設定します。

エフェクトパッチ

インサートエフェクト

◆CLEANアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	**Standard**	録音用にシェイプアップされた基本音色
1	**J-Chorus**	JCクリーンサウンド
2	**Phaser**	ビンテージフェイザーを再現
3	**DryComp**	ダブリングが隠し味の、ライン直のクリーンサウンド
4	**RiffCLN**	ギターによる音色の違いが出る、ロックンロールサウンド
5	**WideCLN**	クランチ感がある、ワイドなクリーンサウンド
6	**PunchCLN**	アンプを通した空気感のある、パンチの効いたサウンド
7	**Arpeggio**	アルペジオ向け
8	**CleanCH**	アメリカ製ビンテージチューブアンプのクリーンチャンネルサウンド
9	**50sRNB**	トレモロを使用したリズム&ブルーズ向け
10	**StrmBeat**	ストローク向きのベーシックなサウンド
11	**CompCln**	自然なコンプレッサーサウンド
12	**12-Clean**	オクターブ上のピッチを加えたクリーンサウンド
13	**Funky**	ファンキーなカッティング向け
14	**FDR-Cln**	アメリカ製のビンテージチューブサウンド
15	**Rockbily**	ショートディレイを活かしたロカビリーサウンド
16	**NYFusion**	ライン録音向け
17	**Wet-Rhy**	バラードに適したカッティングサウンド
18	**JazzTone**	ジャズ向け
19	**DeepFLG**	フランジングクリーンサウンド
20	**ArrmWah**	FIX-WAHを利用したクリーンワウサウンド
21	**Kaitei**	アルペジオ、ソロ弾きに適したエコーを使った甘いサウンド
22 - 29	**EMPTY**	

◆DISTアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	**MRS-Drv**	ふくよかな歪みとリッチな残響を持つ
1	**RCT-BG**	”整流器”というシリーズ名を持つアメリカ製ハイゲインアンプサウンド
2	**CrnchCmp**	コンプを隠し味にしたクランチサウンド
3	**9002Lead**	元祖9002サウンド
4	**F-Tweed**	アメリカ製の小型ビンテージチューブアンプサウンド
5	**BlackPnl**	ヘビーメタル向けのアメリカ製スタックアンプ”5100系”サウンド
6	**MatchCru**	モダンなクラスAアンプのクランチサウンド
7	**Sticky**	粘り気のあるクランチサウンド
8	**HardPick**	ハードなクランチサウンド
9	**RockDrv**	ストレートなロック系ドライヴサウンド
10	**Duplex**	ワイド感を出して、ダブらせたように聞こえるリードサウンド
11	**MadBass**	高音弦のコード弾きやリードに最適な、ギター用歪みベースサウンド
12	**Straight**	ジャンルを問わず使いやすいストレートなリードサウンド
13	**JetSound**	汎用ジェットサウンド
14	**Combo-BG**	サステインの長い、キメ細やかなオーバードライブサウンド
15	**FDR-Twin**	アメリカ製のビンテージチューブサウンド
16	**Beatle**	クラスA方式のマージービートサウンド
17	**WildFuzz**	ビンテージファズボックス

18	**JB.Style**	ギターとベースのユニゾンには欠かせないオクターバー
19	**Pitch-5**	単音を弾いてもパワーコードになる
20	**BRT-Drv**	イギリス製スタックアンプ”900系”の王道サウンド
21	**Soldan**	シングルコイルのハーフトーンに最適なハイゲインアンプサウンド
22	**MatchDrv**	モダンなクラスAアンプのドライブサウンド
23	**Snake**	ボトムのしっかりとしたヘビーメタルサウンド
24	**Crunch**	”800系”クランチサウンドとディレイのアンサンブル
25	**Ballad**	温かみのあるリードサウンド
26	**Metal-X**	隠しエフェクトによる倍音を含むメタルサウンド
27	**DP-Drv**	70年代ハードロックサウンド
28	**WetDrive**	シンプルでウェット感のあるオーバードライブサウンド
29	**Mellow**	甘いトーンのリードサウンド
30	**MultiDst**	太くしっかりしたマルチサウンド
31	**Bright**	音ヌケの良いサウンド
32	**Melody**	エフェクティブな味付けを施したメロディー向け
33	**V-Blues**	ビンテージブルースサウンド
34	**BlueFngr**	指弾きに適したブルージィなサウンド
35	**HDR-Drv**	ウェットなハードロックサウンド
36	**Cry-Lead**	ズームオリジナルのクライサウンド
37	**ZakWah**	オートワウを使用したリードサウンド
38	**LA-Std**	L.A.スタジオ系ビッグコーラスサウンド
39	**TheRing**	効果音として使えるリングモジュレーター
40	**JimVib**	著名なバイブトーンをリメイク
41	**Creamy**	マイルドなファズ
42 - 49	**EMPTY**	

◆ACO/BASS SIMアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	**AcoSIM 1**	クセの少ないアコースティックギターのシミュレーション
1	**AcoSIM 2**	コーラスが美しいアコースティックギターのシミュレーション
2	**AcoSIM 3**	デチューンによるきらびやかなサウンド
3	**FullSize**	フルサイズのボディを持ったアコースティックギターのシミュレーション
4	**Light12**	ライトな12弦ギターをイメージしたサウンド
5	**BsSIM 1**	タイトなピックベースのシミュレーション
6	**BsSIM 2**	メロディラインに有効なコーラスベースのシミュレーション
7	**BsSIM 3**	オートワウベースのシミュレーション
8	**FlngBass**	80年代フュージョンでよく使われたフランジングサウンド
9	**UniSolo**	バッキングからリードまでカバーする、ギターとベースとのユニゾンサウンド
10 - 19	**EMPTY**	

◆BASSアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	**BS-Pick**	タイトなピック弾き用
1	**BS-Od**	レトロな歪み感のロックサウンド
2	**BS-Drv**	ハードな歪みサウンド
3	**BS-Fingr**	万人向けフィンガー奏法用
4	**BS-Slap**	メリハリのあるスラップサウンド
5	**BS-Comp**	ピッキングの強弱によるアタック感が気持ち良いサウンド
6	**BS-Edge**	エッジの効いた音抜けが良いサウンド
7	**BS-Solo**	コーラスを活かしたメロディー向け
8	**BS-Octve**	アンサンブルで活躍する、オクターブ上をミックスしたサウンド
9	**BS-Wah**	オートワウを使ったファンキーベース
10 - 19	**EMPTY**	

◆MICアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Vo-Stnd	スタンダードなボーカルエフェクト
1	Vo-Rock	ロックボーカルエフェクト
2	Vo-Balld	デチューンコーラスで厚みを出したバラードボーカルエフェクト
3	Vo-Echo	ボーカル用エコー
4	Vo-PreC1	コンデンサー：滑らかで聞きやすい
5	Vo-PreC2	コンデンサー：声に厚みを付加するダブリング
6	Vo-PreD1	ダイナミック：音の輪郭をハッキリさせる
7	Vo-PreD2	ダイナミック：ファット感とウェット感を兼ね備えたサウンド
8	Vo-Robot	SFムービー風ロボットボイス
9	AG-Live	ギター以外にも幅広く使える、ライブ感のある録音用サウンド
10	AG-Brght	ブライトで音抜けの良い録音用サウンド
11	AG-Solo	ゴージャスなソロ用サウンド
12	AG-Edge	エッジを出したアコギ録音用サウンド
13	AG-Strum	ストロークに適したアコギ録音用サウンド
14	ForWind	中域にクセを持たせ存在感を出す
15	ForBrass	キレの良いショートディレイ
16	ForPiano	厚みを持たせ、輪郭を出す
17	AG-Mix 1	ミックスダウンに有効なストロークサウンド
18	AG-Mix 2	ミックスダウンに有効なアルペジオサウンド
19	SweeperX	ワンショット系パーカッションに鋭いスウィープ感を加える
20	FXgroove	生ドラムを、エフェクト加工したリズムマシンの音色に変化させる
21	Lo&Hi	高域と低域をブーストし中域をカットした、ドンシャリドラムサウンド
22	Lo-Boost	ピッチシフターを使い低域を補強したドラムサウンド
23	FanFan	扇風機に向かってしゃべったようなギミックサウンド
24	Alien	宇宙生命体をイメージしたボーカルエフェクト
25	TapeComp	アナログマルチ録音の雰囲気を出す
26	Duet??	女性ボーカルなら子供と、男性ボーカルなら女性とデュエットする雰囲気が出る
27	Active	アタックを強調する
28	Psyche	サイケ時代を思わせるボーカル用ギミックサウンド
29	DeepDLY	シャウトや音をカットしたときに、効果的に残響が残るボーカルディレイ
30	HeGas	ヘリウムガスを吸い込んだようなボイスサウンド
31 - 49	EMPTY	

◆LINEアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Syn-Lead	シンセの単音リード向け
1	OrganPha	シンセ／オルガン用フェイザー
2	OrgaRock	ロックオルガン用のブーミーな歪みサウンド
3	EP-Chor	エレピに効果的なコーラス
4	ClavFlg	クラビネット用のワウが効いた音色
5	Concert	ピアノ用のコンサートホール効果
6	Honkey	ホンキートンクピアノのシミュレーション
7	PowerBD	バスドラムにパワーを持たせる
8	DrumFlng	ドラム用のオーソドックスなフランジャー
9	LiveDrum	野外ライヴのダブリングのシミュレーション
10	JetDrum	16ビートのハイハットに効果的なフェイザー
11	AsianKit	スタンダードなドラムキットをアジアンキットに変化させる
12	BassBost	低音域を持ち上げる
13	Mono->St	モノラルソースに広がりを持たせる
14	AM Radio	AMラジオのシミュレーション
15	WideDrum	内蔵のドラムトラックに効果的なワイドステレオエフェクト
16	DanceDrm	低域をブーストして音圧を増すダンスリズム用エフェクト

17	Octaver	1オクターブ下の音を追加する
18	Percushn	パーカッションに空気感、プレゼンス、ステレオ感を与える
19	MoreTone	中音域を持ち上げて、歪んだギターサウンドのボディを強調する
20	SnrSmack	スネアのスナッピー感を強調する
21	Shudder!	テクノ系トラックにうってつけのスライスサウンド
22	SwpPhase	強力なレゾナンス効果のフェイザー
23	DirtyBiz	リングモジュレーターでローファイな歪みを与える
24	Doubler	ボーカルに効果的なダブリング
25	SFXlab	シンセ音を強制的にSFX音色に変化させる
26	SynLead2	シンセリードに最適な、往年のジェットサウンド
27	Tekepiko	シーケンスフレーズや、単音のミュートギターフレーズ向け
28	Soliner	アナログストリングスアンサンブルのシミュレーション
29	HevyDrum	ハードロックのドラム向けサウンド
30 - 49	EMPTY	

◆DUAL MICアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント	L/Rチャンネルの推奨用途
0	Vo/Vo 1	デュエット向け	ボーカル
1	Vo/Vo 2	メインボーカル向けコーラス	ボーカル
2	Vo/Vo 3	ハーモニーに適する	ボーカル
3	AG/Vo 1	ストリート風のテイストを持たせる	アコースティックギター／ボーカル
4	AG/Vo 2	AG/Vo 1とはボーカルのテイストが異なる	アコースティックギター／ボーカル
5	AG/Vo 3	声質を積極的に変化させる	アコースティックギター／ボーカル
6	ShortDLY	ダブリングを活用したショートディレイサウンド	マイク
7	FatDrum	ドラムのワンポイントステレオマイク録音用	マイク
8	BothTone	Lチャンネルを男性向け、Rチャンネルを女性向けに調整したコンデンサーマイクサウンド	ボーカル
9	Condnser	ダイナミックマイクでのコンデンサーマイクシミュレーション	ボーカル
10	DuoAtack	アタックを強調しコーラス効果を加えたリードボーカル向き	ボーカル
11	Warmth	中域をふくらませ温かみを出す	ボーカル
12	AM Radio	AMモノラルラジオのシミュレーション	ボーカル
13	Pavilion	エクスポ系展示場でのデモ風景を演出するナレーション用パッチ	ボーカル
14	TV News	TVのニュースキャスター風	ボーカル
15	F-Vo/Pf1	ポップス系の女性ボーカルとピアノの弾き語りに適したサウンド	ボーカル／ピアノ
16	JazzDuo1	ジャズセッションのLPレコードをシミュレートした、ややローファイなサウンド	ボーカル／ピアノ
17	Cntmprry	汎用性の高いメリハリの効いたサウンド	ボーカル／ピアノ
18	JazzDuo2	JazzDuo1の男性ボーカル用	ボーカル／ピアノ
19	Ensemble	アタックの強いギターとそれを包み込むピアノとのバランスの取れたパッチ	アコースティックギター／ピアノ
20	Enhanced	弾き語りに最適で、音の輪郭を強調する	アコースティックギター／ボーカル
21	Warmy	シャリシャリとした音の輪郭を丸く補正する	アコースティックギター／ボーカル
22	Strum+Vo	中低域を補正した、スムーズで太めのサウンド	アコースティックギター／ボーカル
23	FatPlus	中域が足りないときに補正する	アコースティックギター／ボーカル
24	Arp+Vo	全体的に芯のある、しっかりとしたサウンド	アコースティックギター／ボーカル
25	ClubDuo	小さなクラブでのライヴ感のシミュレーション	アコースティックギター
26	BigShape	全体的にメリハリを持たせる	アコースティックギター
27	FolkDuo	音抜けが良くスッキリした感じに仕上げる	アコースティックギター
28	GtrDuo	アコースティックギターのデュオプレイに適する	アコースティックギター
29	Bright	明るくシャープな世界観を持たせる	アコースティックギター
30 - 49	EMPTY		

◆MASTERINGアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	**PlusAlfa**	迫力を増す
1	**All-Pops**	ごく一般的なマスタリング
2	**StWide**	レンジの広いマスタリング
3	**DiscoMst**	クラブサウンド向け
4	**Boost**	ハイファイな仕上がりにする
5	**Power**	低域の太いパワフルなマスタリング
6	**Live**	ライブ感をプラスする
7	**WarmMst**	温かなフィーリングを与える
8	**TightUp**	硬質なマスタリング
9	**1930Mst**	1930年代風サウンドにマスタリング
10	**LoFi Mst**	ローファイなマスタリング
11	**BGM**	BGM風
12	**RockShow**	ロックスタイルのミックスにライブ感を与える
13	**Exciter**	中域以上に軽く歪んだローファイ効果を与える
14	**Clarify**	ハイエンドの帯域を伸ばす
15	**VocalMax**	バックに埋もれたボーカルを引き立てる
16	**RaveRez**	強力なフィルターをスイープさせる
17	**FullComp**	フルレンジに対し強いコンプレッションをかける
18	**ClearPWR**	中域を強調し、音圧とクリアーさを兼ね備えたパワーチューニング
19	**ClearDMS**	全体にメリハリと広がりを持たせる
20	**Maximizr**	全体的に音圧を稼ぐ
21 - 29	**EMPTY**	

センドリターンエフェクト

No.	パッチ名	コメント
0	**VoChorus**	ボーカルに色を添えるコーラス
1	**DeepDBL**	深い効果のダブリング
2	**TightHal**	硬めの音質のホールリバーブ
3	**LargeHal**	大ホールの残響のシミュレーション
4	**TrStudio**	リハーサルスタジオの残響のシミュレーション
5	**VcxRev**	ボーカルを引き立たせるリバーブ
6	**RealPlat**	鉄板を響かせたようなリバーブ
7	**VinSprin**	アナログスプリングリバーブのシミュレーション
8	**Delay3/4**	テンポに同期する付点8分ディレイ
9	**Natural**	変調感の少ない、バッキングに適したコーラス
10	**GtChorus**	ギターの音が物足りないときに有効なコーラス
11	**Doubling**	汎用性の高いダブリング
12	**Echo**	派手なアナログ風ディレイ
13	**Delay3/2**	テンポに同期する付点4分ディレイ
14	**FastCho**	速い周期のコーラス
15	**DeepCho**	深い効果の汎用コーラス
16	**ShortDLY**	汎用ショートディレイ
17	**SoloLead**	速弾きでもフレーズがしっかり聞こえる
18	**WarmyDly**	深くかけても邪魔にならないアナログ風ディレイ
19	**EnhanCho**	ダブリングの位相ズレを利用したエンハンス効果
20	**Detune**	倍音を多く含んだデジタルエレピやシンセに最適
21	**Whole*1**	テンポに同期する全音符ディレイ
22	**Delay2/3**	テンポに同期する2拍3連ディレイ
23	**Delay1/4**	テンポに同期する16分ディレイ
24	**BrgtRoom**	硬めの音質のルームリバーブ
25	**SoftHall**	柔らかめの音質のホールリバーブ
26	**SmallHal**	小ホールの残響のシミュレーション
27	**LiveHous**	ライヴハウスの残響のシミュレーション
28	**DarkRoom**	柔らかめの音質のルームリバーブ
29	**Tunnel**	トンネルでの響きのシミュレーション
30	**BigRoom**	体育館程度の大きさの部屋鳴りのシミュレーション
31	**PowerSt.**	ゲートリバーブ
32	**BrgtHall**	明るい残響のコンサートホールのシミュレーション
33	**BudoKan**	武道館の響きのシミュレーション
34	**Ballade**	スローテンポのバラード向き
35	**SecBrass**	ブラスセクション向けのリバーブ
36	**ShortPlt**	短いリリースをつけるリバーブ
37	**Dome**	ドーム型スタジアムで演奏しているようなリバーブ
38	**ClearSpr**	残響の少ないクリアなリバーブ
39	**Dokan**	土管！の中にいるような雰囲気
40 - 59	**EMPTY**	

リズムパターン

"Song"のパターン(No. 35-234)は、リズムソングをFAST入力で効率よく作れるように、ジャンルごとに通常のパターンとフィルインをまとめてあります。

例えば(71+72+73)x2+(74+75+76)x2と入力すると、Aメロを2回、Bメロを2回繰り返すフュージョンに適したリズムパートが完成します。（パターン名の"V"は通常のパターン、"F"はフィルインを表します。）

No.	パターン名	小節数
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
No.	パターン名	小節数
Song		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1

216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1
231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1

No.	パターン名	小節数
Standard		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2
281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2
286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2
329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2
333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2
350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2
385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2
393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2
414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2
437	LATN12	2
438	BOSSA01	4
439	BOSSA02	4
440	SAMBA01	4
441	SAMBA02	4
442	MidE01	2
443	MidE02	2
444	MidE03	2
445	MidE04	2
446	INTRO01	1
447	INTRO02	1
448	INTRO03	1
449	INTRO04	1
450	INTRO05	1
451	INTRO06	1
452	INTRO07	1
453	INTRO08	1
454	INTRO09	1
455	INTRO10	1
456	INTRO11	1
457	INTRO12	1
458	INTRO13	1
459	INTRO14	1
460	INTRO15	1
461	INTRO16	1
462	INTRO17	1
463	INTRO18	1
464	ENDING01	1
465	ENDING02	1
466	ENDING03	1
467	ENDING04	1
468	ENDING05	1
469	ENDING06	1
470	ENDING07	1
471	COUNT	2
472	AllMute	1
473 I 508	EMPTY	0
509	METRO34	1
510	METRO44	1

ドラムキット／ベースプログラム

ドラムキット　　　　ベースプログラム

No.	キット名	No.	プログラム名
0	Standard	0	Finger
1	Basic	1	Pick
2	LiveRock	2	Slap
3	Analog	3	Acoustic
4	Light	4	SynthBS
5	Brush		
6	Funk		
7	Pop		

インストゥルメント／MIDIノートナンバー対応表

パッド	バンク 1		バンク 2		バンク 3	
	インストゥルメント	ノート#	インストゥルメント	ノート#	インストゥルメント	ノート#
BD	Kick drum	36	Rim shot	37	Low agogo	68
SD	Snare drum	38	Clap	39	High agogo	67
CHH	Closed hi-hat	42	Cowbell	56	Stick	33
CRASH	Crash cymbal	49	Low conga	64	High bongo	60
RIDE	Ride cymbal	51	Mute high conga	62	Low bongo	61
OHH	Open hi-hat	46	Open high conga	63	Metronome bell	34
TOM1	Tom 1	50	Cup	53	Maracas	70
TOM2	Tom 2	47	Tambourine	54	High timbale	65
TOM3	Tom 3	43	Claves	52	Low timbale	66

SDカードに記録されるファイル

●PROJxxxフォルダ

(xxx; 000-999はプロジェクト番号に相当します。)

PRJDATA.ZIF
マーカー設定、トラックパラメーター、エフェクトなどの情報

RHYTHM.SEQ
リズムセクションの情報

TRACKx_y.ZAF
オーディオデータ
(x; 0-7はトラック番号1-8、y; 0-9はVテイク番号1-10に相当します。)

●SYSフォルダ

MACPRM.ZIF
最後に読み込んだプロジェクト番号のデータ

SEQPLY.LST
プレイリストのデータ

●SYSTEM.BIN

カード内のプロジェクト間で共通の設定

* 市販のSDカードリーダー／ライターなどでファイル名を変更すると、MRS-8で認識されなくなりますのでご注意ください。

MIDIインプリメンテーション

1. Recognized Messages

None.

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F1H	dd		MTC Quarter Frame dd: data
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

MIDIインプリメンテーションチャート

[HardDisk Recorder]
Model MRS-8 　MIDI Implementation Chart

Date : 30 Jun. 2004
Version: 1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF		Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x ******************		
Note Number	True voice	12-75 ******************		
Velocity	Note ON Note OFF	o x		
After Touch	Key's Ch's	x x		
Pitch Bend		x		
Control Change		7		Volume
Prog Change	True #	o ******************		
System Exclusive		x		
System Common	Qtr Frame Song Pos Song Sel Tune	o o x x		
System Real Time	Clock Commands	o o		
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x		
Notes		MTC quarter frame message is transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY 　Mode 2 : OMNI ON, MONO 　o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY 　Mode 4 : OMNI OFF, MONO 　x : No

索引

記号／数字

(. . . . 79
) 79
＋ 79
X. 79

A

A-B リピート機能 36

B

BsPRG. 83
BsVOL 83

C

CHORD
コード情報を入力する（リズムソング） 81
Chromatc
クロマチックチューナーを使う 114

D

DrKIT 83
DrVOL 83

E

EQ 26, 59
EV→ 83

F

FAST 入力 79

M

Major ／ Minor
パッドで鳴らす音階を選択する 65
リズムパターンにコード情報を入力する 73
MIDI 108
MIDIタイムコード(MTC) 110
MIDIの設定を変更する 108
コントロールチェンジ 108
スタート／ストップ／コンティニュー 110
ソングポジションポインター 110
タイミングクロック 109
ドラム／ベースのMIDIチャンネル 109
MIDI OUT 端子 108
MIDI インプリメンテーション 143
MIDI インプリメンテーションチャート 144
MIDI ／同期関連のトラブル 121
MIDI チャンネル 109

O

OrgChord 74
Org Root 73

P

PTN 83
←PTN 77

R

ROOT 83

S

SD カード
空き容量を確認する 118
入れ替え 117
記録されるファイル 142
装着 13
初期化 118

T

Tempo 83
Timsig 83

V

V テイク 32
Vテイク同士を入れ替える 52
Vテイクの名前を変更する 32
Vテイクを移動する 51
Vテイクを切り替える 32
Vテイクを消去する 51
Vテイクを複製する 51
他のプロジェクトからVテイクを取り込む 52

あ

アウトポイント 37
アルゴリズム 92

い

移動
Vテイクを移動する 51
指定範囲のデータを移動する 46
イベント 83
インサートエフェクト 91, 92
信号の流れ 94
挿入先を変える 93
パッチの保存／入れ替えを行う 98
パッチに名前を付ける 98
パッチを選ぶ 93
パッチを編集する 95
モニター信号にのみインサートエフェクトをかける 99
インプットセクション 10
インポイント 37

え

エフェクト 91
他のプロジェクトからパッチを取り込む 102
エフェクト関連のトラブル 121
エフェクトセクション 10
エフェクトパッチ 93, 134
エフェクトパラメーター 95, 125
エフェクトモジュール 92

お

オートパンチイン／アウト 37

オーバーダビング 25
音域 65
音量を調節する
トラック 55
ドラム／ベースシーケンス 74
前カウント（リズムセクション）. 90
前カウント（レコーダー）. 43
リズムソング 62, 75
リズムパターン 62, 76

か
重ね録音 25

き
キャプチャー. 53

く
クオンタイズ. 67, 70
クロマチックチューナー 114

こ
コード情報
リズムソング 81
リズムパターン 73
コピー
Vテイクを複製する 51
指定範囲のデータをコピーする（トラック編集）. 45
特定範囲の小節をコピーする（リズムソング）. 85
プロジェクトをコピーする 106
リズムソングをコピーする 86
リズムパターンをコピーする 75
コントロールセクション .11
コントロールチェンジ. 108

さ
再生時のトラブル 120
削除
指定範囲の前後を削除する（トラック編集）. 47
リズムソングを削除する. 87
リズムパターンを削除する 76

し
仕様 123
消去
Vテイクを消去する 51
指定範囲のデータを消去する（トラック編集）. 47
ドラムシーケンスの演奏を消去する 68
プロジェクトを消去する. 106
ベースシーケンスの演奏を消去する 69
リズムソングの各種イベントを消去する. 84

す
スタート／ストップ／コンティニュー 110
ステータスキー 23
ステップ入力
リズムソング 77
リズムパターン 70, 71

ステレオリンク. 60
スワップ. 53

せ
接続 12
センドリターンエフェクト 91, 100
センドリターンエフェクトのパッチの保存／入れ替えを行う. 101
センドリターンエフェクトのパッチに名前を付ける . . 102
センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ. 100
センドリターンエフェクトのパッチを編集する 100
パッチ. 100

そ
ソングポジションポインター 110

た
タイミングクロック 109

ち
チック 35
チューナー機能. 114
クロマチックチューナーを使う 114
その他のチューナータイプを使う. 115

て
ディスプレイセクション 11
ディスプレイのコントラスト／バックライトを調節する. 116
デュレーション. 72
電源を入れる 14
電源を切る 14
電池の取り付け. 13
テンポ
テンポ情報（リズムソング）. .83
テンポを変更する 19, 63

と
トラック. 8
トラックパラメーター. 59
トラック編集 44
ドラムキット 61, 142
MIDIチャンネル 109
ドラムキットを切り替える. 64
ドラムシーケンス 62
ドラムトラック. 19, 55
トランスポートセクション 11
取り込み
他のプロジェクトからVテイクを取り込む 52
他のプロジェクトからパッチを取り込む 102
他のプロジェクトからリズムパターン／リズムソングを取り込む. 88

に
入力感度. 15, 25

の

ノートオン／オフ 108

は

バウンス 40
パッチ
インサートエフェクト 92
センドリターンエフェクト 100
パッド
パッドの感度を変える 90
パッドバンク 61
パン 26, 27, 90
パンチイン／アウト 37
オートパンチイン／アウト 37
マニュアルパンチイン／アウト 37
反転
指定範囲のデータを反転させる(トラック編集) 49

ふ

フェーダーセクション 11
フェードイン／アウト
指定範囲のデータをフェードイン／アウトさせる 48
プレイリスト 111
プロジェクト 104
フロントパネル 10

へ

ベースシーケンス 62
ベーストラック 19, 55
ベースプログラム 61, 142
MIDIチャンネル 109
ベースプログラムを切り替える 64

ま

マーカー機能 35
マークの位置に移動する 36
マークを消去する 36
マークを登録する 35
マーク 35
前カウント
前カウントの動作を設定する（レコーダー） 43
前カウントの長さを変える（リズムセクション） 89
マスタートラック 9, 30, 38
マスタートラックにミックスダウンする 39
マスタートラックを再生する 39
マスタリングエフェクト 29
マニュアルパンチイン／アウト 37

み

ミキサー 9, 55
ミックスダウン 29, 39

め

メトロノーム 89

り

リアパネル 11
リアルタイム入力
ドラムシーケンスのリアルタイム入力 67
ベースシーケンスのリアルタイム入力 69
リズム関連のトラブル 121
リズムセクション 9, 10, 61
パッドの感度を変える 90
前カウントの長さを変える 89
メトロノームの音量を変える 89
メモリーの残量を表示する 90
リズムソング 76
FAST入力を使ってパターン情報を入力する 79
コード情報を入力する 81
ステップ入力を使ってパターン情報を入力する 77
その他の情報を入力する 83
特定の小節をコピーする 85
他のプロジェクトから取り込む 88
リズムソング全体を移調する 85
リズムソングに名前を付ける 87
リズムソングをコピーする 86
リズムソングを削除する 87
リズムソングを選択する 76
リズムソングモード 62
リズムパターン 62, 140
コード情報を入力する 73
ステップ入力 70, 71
ドラム／ベースシーケンスの音量を調節する 74
リアルタイム入力 67, 69
リズムパターンに名前を付ける 75
リズムパターンをコピーする 75
リズムパターンを削除する 76
リズムパターンを選択する 63
リズムパターンモード 62
リズムレコーディング機能 42
リピート再生 36

れ

レコーダー 8, 32
レベルメーター 116

ろ

録音
オーバーダビング 25
最初のトラック録音 20
ミックスダウン 29
録音してみよう 15
録音時のトラブル 120
録音レベル 15, 22
ロケート機能 35